CD IZDAJA

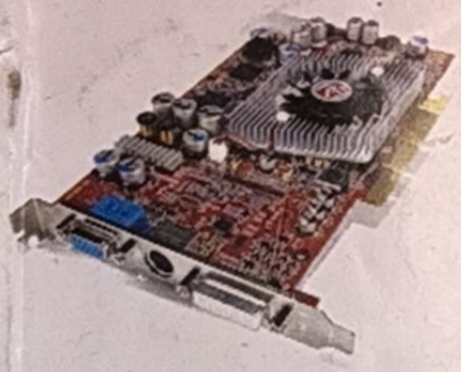
PC Format

MAJ 2003 / 15 / 990 SIT

MULTIMEDIJA >> TEHNOLOGIJA >> IGRE >> INTERNET >> NASVETI >> VSE ZA VAŠ PC

ŠIROKOPASOVNE POVEZAVE

Kateri dostop, kakšna povezava ter najboljše strani za širokopasovni dostop



SPOPAD VELIKANOV

RADEON 9800 VS GEFORCE FX

Primerjali smo 10 grafičnih kartic

Popolnoma nova oblika

Večje, preglednejše in bogatejše strani!

EKSKLUZIVNI TEST

Inteligentni zaslon

Ali bomo kmalu nadgrajevali na brezžične, na dotik občutljive zaslone? Preberite prvi!

JASNEJŠI NASVETI

Prilagodite si XP >> Video-telefon
Optimizacija Windows >> Veliko več
PLUS! Obdelajte svoje fotografije

PREVERJAMO ZA VAS

RESNICA O IGRAH

Seks, nasilje, zdravstvene težave - ogledamo si največje predsodke v zvezi z igrami.

NOVO! 11 STRANI MODOV

PCF HARDCORE!

- >> Pospešite 3D kartico
- >> Sestavite takšen PC
- >> Shekajte Windows
- >> Ustvarite stopnje za Unreal

PLUS! NAJBOLJŠI PREIZKUSNI PROGRAMI

NAJBOLJŠE IGRE

NOV DELTA FORCE

PLUS! ENTER THE MATRIX
>> Indiana Jones >> Vietcong
>> Anno 1503 >> Homeworld 2

EKSKLUZIVNO! 6 CELOTNIH PROGRAMOV

4 CELOTNI PROGRAMI

- >> COMPLETE INTERNET CLEANUP PRO
- >> MULTIPLE IMAGE RESIZER NET
- >> INCONTROL HOMEGUARD 2.2
- >> STEGANOS PASSWORD MANAGER

2 CELOTNI IGRI

- >> MICRO - FLIGHT 2
- >> VIRTUAL SAILOR 4

NAJNOVEJŠE IGRE

- >> INDIANA JONES

MAJ 2003/ 15 / 990 SIT
9 771580 820005
ISSN 1580-8203

symantec™

NOVA RAZLIČICA

WINDOWS®
XP Home/XP Pro/2000Pro/Me/98

Designed for Microsoft® Windows® XP

Norton SystemWorks™ 2003 Professional Edition

Napredne rešitve za odpravljanje težav in zagotavljanje najboljših zmogljivosti PC-ja

Norton SystemWorks™ 2003 Professional Edition ponuja napredne rešitve za odpravljanje težav in zagotavljanje najboljših zmogljivosti PC-ja. Vključuje večkrat nagrajene Symantecove izdelke in dragocene dodatne pripomočke za zaščito PC-ja pred virusi, optimiziranje zmogljivosti, diagnosticiranje in odpravljanje težav, obnovitev v primeru katastrofe, čiščenje nereda, ki ostane po uporabi interneta, in ohranjanje klicne povezave z internetom dejavne.

Ključne funkcije:

- **IZBOLJŠANO!** S funkcijo preverjanja sistema z enim gumbom je vzdrževanje sistema enostavno kot klik z miško.
- **Funkcija LiveUpdate™** poskrbi za hitro in enostavno posodabljanje aplikacij v Norton SystemWorks in njihovih datotek prek interneta.
- Pregledovalnik procesov kaže vse trenutno zagnane programe, kar olajša diagnosticiranje težav s programsko opremo.
- **NOVO! Funkcija PerformanceTest™** ponuja diagnostična poročila in poročila o testiranju za celoten sistem in njegove ključne komponente.

Norton AntiVirus™

- **NOVO!** Odkrivanje virusov v prilogah neposrednim sporočilom.
- **NOVO!** Edinstvena tehnologija blokiranja črvov zmore odkriti in zaustaviti nove črve celo preden so zanje izdelani opisi virusov.
- Odpravljanje številnih okužb z virusi, samodejno in v ozadju.
- Pregledovanje in čiščenje tako prejetih kot tudi poslanih e-poštnih sporočil.

Norton Utilities™

- Odkrivanje in odpravljanje težav s sistemom, tudi težav z diskom, napak v delovanju programske opreme in sporov zaradi napačnih konfiguracij strojne opreme.
- Optimiziranje shranjevanja datotek za boljše zmogljivosti diska.
- Stalno nadziranje PC-ja za zaznavanje težav še preden se pojavijo.

Norton CleanSweep™

- Odstranjevanje nepotrebnih datotek, tudi stare programske opreme in njenih datotek.
- Vodenje dnevnika s podrobnostmi o namestitvah programske opreme, kar pozneje olajša odstranjevanje.

Norton Ghost™

- **NOVO!** Uporabniški vmesnik v okolju Windows® za lažje kloniranje diskov.
- Izdelovanje varnostne slike diska za obnovitev v primeru katastrofe.
- Kloniranje enega diska v drugega.
- Hitra in enostavna obnovitev datotek iz slike diska.

GoBack® 3 Personal Edition družbe Roxio™

- Obnovitev v primeru sesutja sistema, spodletelih namestitev programske opreme in drugih resnih težav s PC-jem.

Spletna orodja

- **NOVO!** Funkcija spletnega čiščenja odstrani nepotrebne datoteke, ki na disku ostanejo po uporabi interneta, vključno s piškotki, datotekami v predpomnilniku in dnevniki.

- **NOVO!** Funkcija ohranjanja povezave dejavne skrbi, da se klicna povezava z internetom ne prekine.

Distributer za Slovenijo, CHS d.o.o., Dolenjska cesta 244, Ljubljana, Telefon: 01 280 66 00, Faks: 01 280 66 02, e-pošta: symantec@chs.si, www.chs.si

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković
Namestnik urednika Boštjan Uršič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Gregor Bačun, Boštjan Krajnc
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović, Tomaž Bartolj, David Bradley, Daniel Čeh-Ambruš, Nejc Dulmin, Ian Harris, Dan Hutchinson, Richard Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej Potočnik, Primož Sečnik, Andrej Skaza, Marko A. Štor, Ivo Videnšek, Luis Villazon, Mike Williams
Ilustracije Boris Vigec, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Oglasno trženje
Tel 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Janja Cebek
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0, Fax 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP
VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajata tudi reviji T3 in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net** in **www.t3slo.net**

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic,vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

- >> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.
- >> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.
- >> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.
- >> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.
- >> Smo pravi naslov za PC navdušence. Povejte nam, kaj bi želeli brati.

SPREMEMBE SO TUKAJ. Kot smo vam prejšnji mesec obljubili, od te številke naprej vključujemo v *PCFormat* nekaj odličnih sprememb: bolj raznolike teme, več intervjujev, več informacij v testih strojne opreme in bogatejše opise iger, bolj poglobljene nasvete in popolnoma nov del revije, poimenovan PCF Hardcore, kjer vam bomo iz meseca v mesec prinašali novice in nasvete za prave PC navdušence. Tudi naš disk tokrat vsebuje več celotnih programov (kar šest), povečali smo format revije, jo odebelili za še nekaj strani ter naslovnico natisnili na bolj kakovostnem papirju.

PC se seveda razvija naprej in razvijal se bo tudi *PCFormat* – nadaljnje spremembe lahko pričakujete že naslednji mesec. Ena teh bo žal tudi cena CD izdaje. Dvig cene sicer ne bo pretiran (CD izdaja bo poslej stala 1.150 SIT, DVD izdaja pa ostaja pri 1.450 SIT), če pa si želite revijo za naslednjih dvanajst mesecev zagotoviti po stari ceni, obrnite na stran 73 in sklenite pogodbo z nami. Ne, ni nam potrebno predati duše – le naročite se ali podaljšajte obstoječo naročnino.

Nikola

PREBERITE NAJPREJ...

>>INTERVJU RHEINGOLD
Kaj o uporabi interneta, njegovi preteklosti in prihodnosti pravi guru interneta, Howard Rheingold. **(str. 16)**

>>ATI RADEON 9800 PRO
Ali je nVIDIA dokončno pogorela? Prvi test ATi-jeve kartice naslednje generacije. **(str. 38)**

>>PCF HARDCORE
Popolnoma nova rubrika na 11 straneh, namenjena najbolj zagretim PC navdušencem. Torej – vam! **(str. 79)**

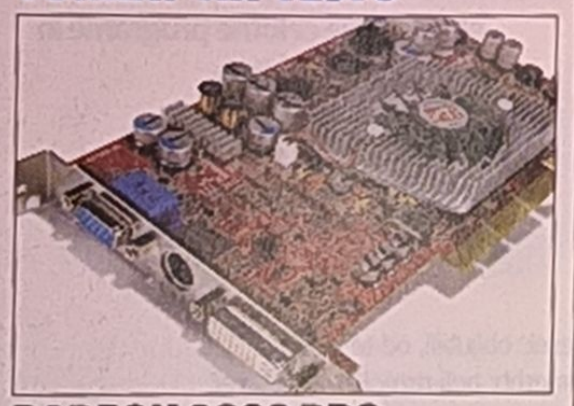
NAROČITE SE DANES!
Izognite se podražitvi in prihranite denar (str. 73)

Obrnite...

Novice/Preizkušeno/Testi/Nasveti...

PC OPREMA

TOKRAT NA TESTU



RADEON 9800 PRO
38 Ne boj, mesarsko klanje: ATi proti nVIDII.

DESXSCAPE 150DM
36 Prvi pogled na inteligentne zaslone.

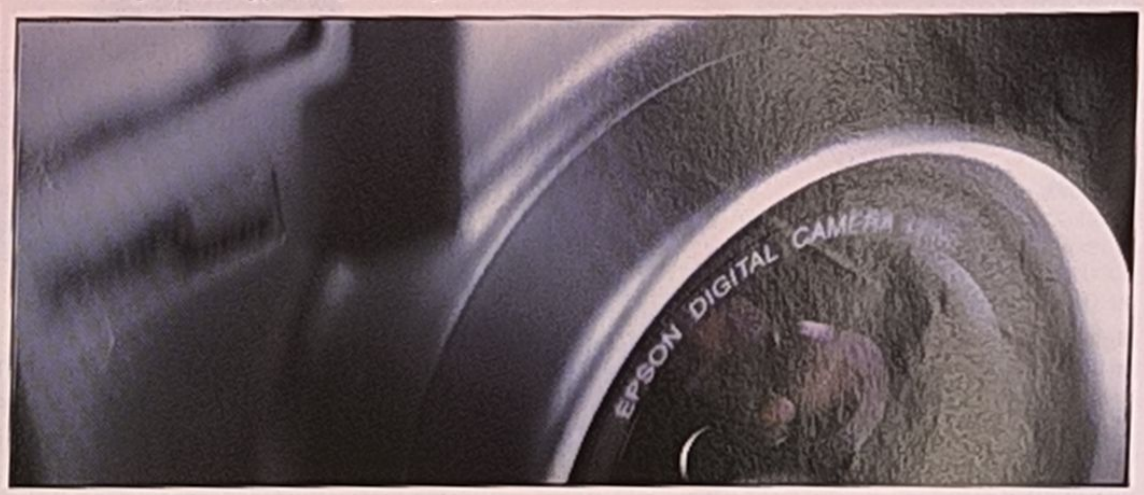
33 FujiFilm S602 Pro
33 Canon i850
33 Nokia 3510i
34 HP iPaq 5450
34 22 Mb Wireless Hub
34 Kartica Aver TV
35 Plextor DVD/CD-RW
35 Ohišje Evermax
36 desXscape 150DM
37 Sony VAIO notesnik
37 MuVo 128 Mb
38 Radeon 9800 Pro
39 Notesnik Acer Centrino
39 Kiss Wireless A/V
39 Western Digital HD

PRIMERJALNI TESTI

40 Trdi diski nad 100 Gb
42 Supertest grafičnih kartic

DIGITALNA FOTOGRAFIJA

Kako deluje in zakaj preklopiti na njo? (str. 20)



42 SUPERTEST
10 GRAFIČNIH KARTIC

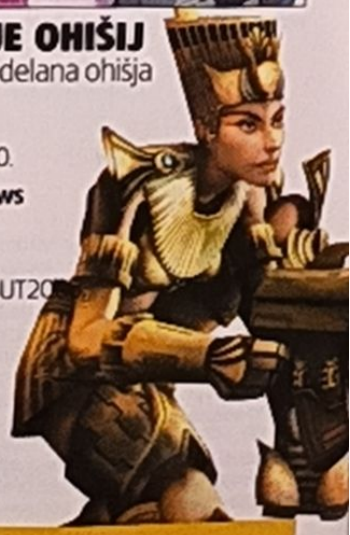
NAROČITE SE!
ZAGOTOVITE SI NESPREMENJENO CENO!
(str. 73)

PCF HARDCORE

MODI PREPOVEJTE BEŽ!

PREDELOVANJE OHIŠIJ
80 Odklopljeno predelana ohišja

82 Strojne izboljšave
Pospešite Radeona 9500.
84 Preoblecite Windows
Prenavljanje se pričenja.
86 Unreal Editor 3.0
Ustvarite lastne stopnje v UT20
88 Hekajte Windows
Naj vaš PC izstopa.



PCF Alternativno kazalo
kje najti neumno/grozljivo/odklopljeno...

Bill Gates v ringu 9 » Besni možje s puškami 62 » Orjaški kuščarji 68 » Kup dlak 104

MED HEKERJI

Kdo so miti in legende?
Obrnite na stran 24.

PLUS!
HOWARD RHEINGOLD
Pogovarjamo se z gurujem interneta.
str. 16

RESNICA O IGRAH

Ali smo igralci iger nasilni, čudaški osamljenci? Razbijamo predsodke!
(str. 75)

IGRE

OPISI IGRAJTE JIH ZDAJ

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN
62 Vojaška simulacija iz Mogadiša.

IL-2: FORGOTTEN BATTLES
65 Prvorazredna simulacija letenja

64 Indiana Jones and the Emperor's Tomb
66 Vietcong
68 Jurassic Park: Operation Genesis
69 Anno 1503
70 Casino Inc.
70 Soldiers of Anarchy
71 Downtown Run
72 Treasure Planet: Battle at Procyon
72 Warrior Kings: Battles
73 Nascar Racing 2003
74 Ponovni izidi
Sega Arcade Comanche 4
Soldier of Fortune II:Gold
Jagged Alliance 2: Gold Pack

KAKO...

NAREDI SAM ZNANJE JE TUKAJ

ŠIROKOPASOVNE POVEZAVE
90 IZTISNITE NAJVEČ IZ HITRE POVEZAVE NA SPLET

96 Izdelajte spletne strani
98 Optimizirajte disk
99 Namigi za Windows
100 Photoshop Elements 2
101 Snemanje zvoka
102 Videotelefon
103 Varnostne kopije v WinXP
104 Vprašajte Boštjana
109 Pišite blog

6 NOVICE

Hitrostni testi pod mikroskopom, vtisi s prvega Teleinfosa, UDBA na spletu, kako delujejo online dražbe, Microsoftov .NET Passport dobil tekmeca, kaj pravite vi in druge novosti z novo obliko.

namestite

Programi/Igre/Orodja
Vsebina diska str. 18

MICRO-FLIGHT 2
Celotna simulacija letenja.

PLUS MULTIPLE IMAGE RESIZER » INCONTROL HOMEGUARD » STEGANOS PASSWORD MANAGER » COMPLETE INTERNET CLEANUP PRO » VIRTUAL SAILOR 4 » INDIANA JONES » IN DRUGE.....

STALNO

29 **Pisma** Povejte nam, kar vas teži.
51 **DVD opisi** Najnovejši diski.
73 **Naročite se** Prihranite denar.
110 **Vsega je konec** Belina je tukaj.

NAPOVEDI PRVI POGLED

ENTER THE MATRIX
60 Modra ali rdeča?

56 **Homeworld 2** Izgubite se v vesolju. Znova.
57 **Counter-Strike: Condition Zero** Half-Life dodatek.
58 **Wolverine's Revenge** Možje X se vračajo.
58 **Judge Dredd: Dredd vs Death** Stripi so v modi.
59 **GTA: Vice City** Intervju z razvijalci.
54 **Igričaske novice** Dogodki iz sveta iger.

Naelektreno

Novice/Komentarji/Analize

>>KAKO IZMERITI HITROST PC-JA?

Kontroverzni "benchmarki"

Ker so proizvajalci strojne opreme v ljubezenskem razmerju s programerji programov za testiranje, je potreba po objektivnem orodju za testiranje vedno večja.

NASLEDNJIČ ko boste nahrulili prodajalca v lokalni trgovini ter zahtevali odgovor na vprašanje, zakaj ne prodajajo nove 4D grafične kartice, ki je hitrejša od vse konkurence vsaj za 20-krat, pomislite na opisovalca, ki se mora odločiti, če so te trditve pravilne. Ne gre samo za to, da poženemo *Quake III*, spišemo 1.000 nesmiselnih besed in se v času kosila odpravimo v gostilno. No, vsaj ne tako pogosto, kot bi si želeli.

AMD trdi, da se je strojna oprema v zadnjih petih letih neverjetno razvila, medtem ko so orodja za merjenje hitrosti ostala na skorajda isti ravni ter da najpogosteje uporabljani programi, kot je na primer *SYSMark 2002*, niso več objektivni. Istočasno je nVidia kritična do *3DMarka 2003*, saj trdi, da ni prizanesljiva do trenutnih načinov programiranja, istočasno pa ni pravi test zmogljivosti DirectX9. Pri podjetju trdijo, da so "nekateri prizori sicer podobni *Doomu III*, vendar uporabljajo bizarno metodo renderiranja, ki je daleč od načina delovanja *Dooma III* ali katere koli druge igre."

Seveda se Futuremark (*3DMark*) in BAPCO (*SYSMark*) ne strinjata s temi trditvami. Komu torej verjeti? Za testiranje profesionalne opreme obstaja organizacija SPEC (**www.spec.org**), ki potrjuje pravilnost izmerjenih rezultatov. V areni, kjer se bije krvav boj za domače uporabnike, pa preizkušanje opreme poteka na različne načine. Zato smo nekaj ljudi poprosili za mnenje in vam prinašamo ta vodič po trenutnem stanju programov za testiranje strojne opreme. **PCF**

"Ne morete le pognati *Quake III*, spisati 1.000 besed in se odpraviti v gostilno"

Zakaj vsi uporabljajo podobne programe?

Če rečete: "Moji rezultati so boljši od tvojih," se lepo sliši, vendar so programi za merjenje hitrosti tudi velik posel. Richard Russell iz AMD-ja nam je razložil: "Mi uporabljamo programe za testiranje zato, da razumemo zmogljivosti, ki so pomembne končnemu kupcu." Tero Sarkkinen iz Futuremarka je potegnil vzporednico z avtomobili – če veste, koliko konjskih moči ima vaš avto, še ne veste, kako hiter bo. Pri *PCF* merimo hitrost opreme zato, da se prepričamo, da naši bralci dobijo najboljšo vrednost za svoj denar. Rezultat nam pove hitrost opreme, ki ga lahko primerjamo s podobnimi izdelki in njihovo ceno.

Ali bi rezultati testov morali pokazati resnično moč opreme ali preizkusiti potencialno moč komponent?

"Programi, ki preizkušajo resnično moč opreme so za uporabnika najpomembnejši," pravi Russell, vendar, "sta lahko obe vrsti programov objektivni... AMD priporoča uporabo sintetičnih programov za testiranje (testiranje posameznih komponent – Urednik) samo zato, da vam pomagajo razumeti rezultate aplikativnih programov." Adam Foat, tehnični marketinški direktor pri nVidii, meni da so hipotetični testi sicer koristni za pridobivanje informacij o kartici, vendar ne pokažejo realne slike, saj se preveč zanašajo na optimizacijo gonilnikov. "Vprašanje je, ali naj svoje gonilnike izpopolnjujemo zato, da bomo dobili najboljše možne rezultate na sintetičnih meritvah ali pa jih naj izpopolnimo zato, da bodo čim bolje poganjali prave 3D igre."

Ali lahko katera koli meritev trdi, da je splošna?

Naši sogovorniki se glede tega strinjajo – nobena meritev ne more dati popolne ali povprečne ocene, tako da boste morali

>>S ŠTOPARICO V ROKI

Vsi se strinjajo, da bodo programi za testiranje ostali z nami, vendar se morajo spremeniti. Težava je, da nihče ne ve natanko, kako se naj spremenijo. Kaj je trenutno na voljo?

3DMARK 2003

Futuremarkov program *3DMark* je standard za preizkušanje grafičnih zmogljivosti sistema, do rezultatov pa pride s primerjavo števila sličic na sekundo v različnih igričarskih prizorih. Težava je, da je nVidia lani prenehala sodelovati s podjetjem in sedaj trdi, da imajo kartice Radeon prednost v različici 2003.

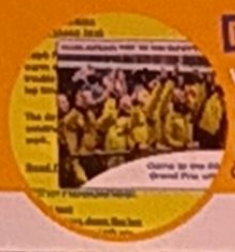
DOOM III

Igra, na katero vsi čakamo. Id-jev John Carmack se ne želi izjasniti, ali se nagiba na stran ATi-ja ali nVidie. Njegovo edino trditev v zvezi s tem najdete v eni izmed njegovih datotek .plan, kjer trdi: "Ko primerjate jabolka z jabolki, je R300 videti dvakrat hitrejši, ko pa uporabite navodila dobaviteljev, zmaga NV30... Mislim, da odločitev za kupca ni popolnoma jasna."

QUAKE III

Najbrž najstarejši program za testiranje, ki je še vedno v uporabi, predvidevamo pa, da se bo v takšni vlogi upokojil do konca leta. Zadeva je že dve generaciji DirectX za svetom in, kakor so povedali pri nVidii: "Kako lahko ocenite pomembnost razlike med 300 in 315 sličicami na sekundo? V resničnem svetu je takšna razlika nevidna..."

TOP STRANI>>
Morate jih videti...



IVOVA IZBIRA

www.f1jordan.com
GianCarlo Fisichella je zakon, medtem ko bolid to še bo. Rumena spada v kontekst, čeprav bi bila črna lepša.

BOŠTJANOVA IZBIRA

www.renaultf1.com
Neposreden konkurent Jordanu. Zelo lepa stran, ampak še boljše moštvo. Očitno bom v Budimpešti užival na Ivov račun.

GREGORJEVA IZBIRA

www.codeguru.com
Stran, ki jo obiščete, ko se vam zatakne pri programiranju ali pa le potrebujete nasvet.

Najnovejši 3DMark je užitek gledati, saj izriše več dobrot, kot večina najnovejših iger.

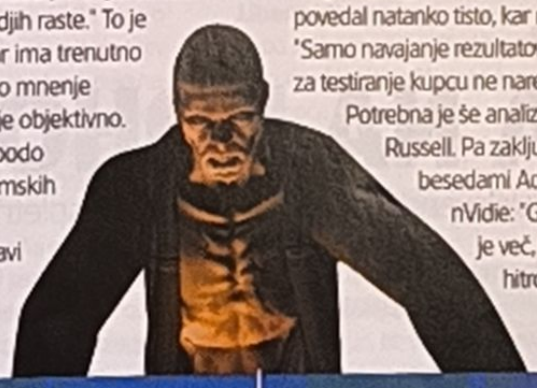
pognati raznolike igričarske teste, da izmerite pravo moč kartice. "Celo igre, ki uporabljajo isti grafični pogon, ne bodo vedno naletele na isto ozko grlo," pravi Rene Froeleke iz ATi-ja. Richard Russell dodaja, da "splošno' ni pravi izraz". Oprosti, če smo te užalili, Richard.

Kakšna je prihodnost programov za testiranje? Bodo postali še pomembnejši?

"Osebno menim, da bodo tovrstni programi vedno pomembnejši," razlaga Sarkkinen. "Potreba po objektivnih podatkih in orodjih raste." To je sicer res, vendar ima trenutno vsak subjektivno mnenje glede tega, kaj je objektivno. "Jaz upam, da bodo rezultati programskih testov vedno pomembni." pravi Foat. "Vendar upam, da se bodo bolj približali igram in ne bodo merili le hitrosti, temveč tudi dodatne zmogljivosti in kakovost slike." Froeleke iz ATI-ja zaključuje: "Menim, da se bo v prihodnosti razvil nov trend, ko bomo več pozornosti posvečali stopnji kakovosti slike, ki jih izdelek prikazuje pri določenih nastavitvah."

Rezultati tovrstnih testov niso nič drugega kot vodič. Pravzaprav štejeta komentar in analiza, kajne?

Kljub različnim mnenjem, se vsi strinjajo, da ga ni programa za testiranje, ki bi vam povedal natanko tisto, kar morate vedeti. "Samo navajanje rezultatov iz programov za testiranje kupcu ne naredi usluge. Potrebna je še analiza," pravi Russell. Pa zaključimo z besedami Adama Foata iz nVidie: "Grafična kartica je več, kot le surova hitrost.". **PCF**



MI PRAVIMO

Programi za testiranje strojne opreme so omejeni, vendar jih kupci potrebujejo za oceno pri kupovanju nove opreme. Potrebna je organizacija, kot npr. www.spec.org, ki bo določila testne procese - kar pomeni, da morajo proizvajalci in novinarji sesti za mizo in se dogovoriti...

KAJ VI MISLITE?

Napotite se na www.pcformat slo.net ter pustite svoje mnenje v našem forumu.

AQUAMARK 3

Massivov program za testiranje je resnično bolj nestrpno pričakovan, kakor igra, iz katere izhaja - *Aquanox 2*. To bo prvi demo, ki bo uporabljal DirectX 9 in bo zato dober pokazatelj sposobnosti prihajajočih iger. Lepoto si boste tudi sami lahko ogledali na našem disku že naslednji mesec.

SYSMARK 2002

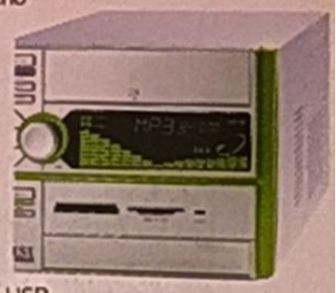
***SysMark 2002* meri zmogljivosti sistema ob uporabi programov, kot sta *3DStudio Max* in *Microsoft Office* ter oceni splošne namizne možnosti PC-ja. Žal program že zaostaja za časom - ne omogoča preizkušanja hipernitnosti, AMD pa o njem pravi: "AMD ne priporoča uporabe *SysMarka 2002*, ker je ugotovil, da ta program ni objektiven."**

Na obzorju

Prihaja nad nas

Mega PC+

Pribl. 80.000 SIT MSI



OK, ime morda res ni najbolj posrečeno izbrano, vendar bi naj kratica pomenila MSI Entertainment Gaming Appliance. MEGA prinaša minimalistično oblikovanje prihodnosti ter je bolj podoben mikro hi-fi komponenti, kakor PC-ju. MSI ga bo prodajal kot osnovni PC brez procesorja in drugih pomembnih komponent, zato pa v njem že dobite USB, FireWire 6.1, zvočno kartico in čitalec kartic flash.

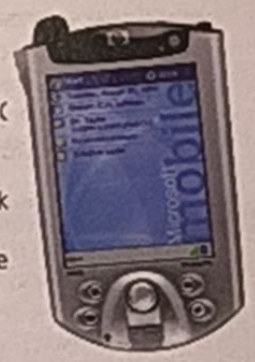
Bluetooth Printer Kit

35.000 SIT 3Com

Še pred letom dni so se nevedneži smejali ob omenjanju tehnologije Bluetooth, tako kot so se smejali ob omenjanju telefonskih omrežij 3G, danes pa se skorajda več ne morete spotakniti ob kable, ker jih je Bluetooth izgnal iz številnih pisarn in domov. Ta najnovejši 3Comov izdelek se poveže na serijski izhod katerega koli tiskalnika. Sedaj pa dajte že tisti telefon.

iPAQ H5459

145.000 SIT HP



Hm, sedaj smo dobili iPAQ s HP-jevo in ne Compaqovo oznako, kar očitno pomeni, da ga moramo vzeti resno. Gre za ta hip najnaprednejši Pocket PC v seriji iPAQ, omogoča pa daljinski nadzor Nivo, ima vgrajeno brezžično omrežje in napredni nadzorni vmesnik Ultimativni prenosni računalnik. (Za nasvet o tem, kako igrati LucasArtsove igre na njem, glejte PCF14).

Motorola A760

Bo potrjeno Motorola

Kje se bo zaustavilo? Ne samo, da so nam ponudili vgrajene fotoaparate, imenike, koledarje in javanske igrice, sedaj bomo dobili še mobilni telefon z operacijskim sistemom Linux. Telefon omogoča poslušanje datotek MP3 in predvajanje videa, tukaj pa bosta seveda tudi na dotik občutljiv zaslon in povezava Bluetooth. Telefon bo nad nas priletel do konca leta.

Multimedia Jukebox 120

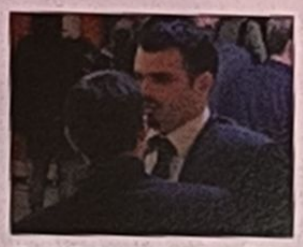
110.000 SIT Archos

Počasi se začenjamo izgubljati ob številnih Archosovih medijskih predvajalnikih. Toliko jih je in vsi so si tako podobni. Najnovejši model prinaša 20 Gb disk za datoteke MP3 in filmčke MPEG-4. Tudi ta model lahko uporabite za predvajanje filmov na vgrajenem zaslončku - seveda, če imate neustavljivo željo po tem, da bi oslepeli.

>>DOGODKI

Je TeleInfos uspeh?

V slogu svetovnih trendov se tudi slovenski sejemski prostor nagiba k poudarjanju računalniške konvergence.



LANSKO JESEN je slovensko računalniško javnost nekoč udarna prireditev slovenskega računalniškega neba, sejem Infos, pustila relativno hladne. Organizator se je zato odločil za korak v drugi smeri in aprila slovenski javnosti v Cankarjevem domu ponudil prireditev TeleInfos, ki naj bi prikazala, kako slovenska podjetja vidijo prihodnost konvergence in telekomunikacij. Največja razlika med TeleInfosom in podobnimi sejmi je bil brezplačen vstop za obiskovalce – le-ta je sicer zahteval registracijo vsakega uporabnika, štiridnevno prireditev pa si je ogledalo 10.500 obiskovalcev.

Največji razstavni prostor so dobili strateški partnerji TeleInfosa, Telekom Slovenije, Mobitel, SiOL, Si.Mobil, Iskratel in RTV Slovenija. Mobitel in Si.Mobil sta javnosti napovedala prihajajoče možnosti za uporabo dostopa do brezžičnih omrežij preko dostopnih točk po vsej Sloveniji (kar smo napovedali že prejšnji mesec), Si.Mobil pa je predstavil tudi novo ponudbo javanskih iger, med katerimi je napovedan celo *Splinter Cell*. RTV Slovenija je poskrbela za najbolj pester program, saj so na samem sejmu posneli nekaj priljubljenih oddaj ter predstavili možnost spremljanja TV programa preko mobilnega telefona. Če si lastite Pocket PC ali dlančnik Palm 5, se povežite na naslov **http://mobile.rtvslo.si**, kjer si lahko poleg prenosa TV Slovenija, ogledate tudi nekatere arhivske oddaje.

Mobitel je prav tako napovedal, da bodo storitve sistema Mobitel UMTS komercialno na voljo že konec letošnjega leta, kot korak k ponudbi teh storitev pa omenjajo uvedbo portala Planet, katerega je v aprilu že uporabljalo več kot 80.000 uporabnikov. Istočasno nadaljujejo z razvojem storitev mobilnega plačevanja in bančništva in so se tako prejšnji mesec že povezali z Novo KBM, ki je pristopila k sistemu mobilnega plačevanja. SiOL je na sejmu največ pozornosti pritegnil s prikazom prenosa televizijskega signala preko 2 Mbps in 4 Mbps povezav ADSL, nemalo zanimanja pa je pritegnil tudi velik razstavni prostor revij *PCFormat* in *T3*, ki sta obiskovalcem ponudila možnost igranja na dvanajstih računalnikih v omrežju. Predzadnji dan prireditve smo organizirali spopad med slovensko in italijansko reprezentanco v *Quake III Areni*, ki se je končal prijateljsko – z rezultatom 1:1.

Večina obiskovalcev sejma se je o njem izrazila pozitivno, vendar bi kot obstranski opazovalci porekli, da je to v veliki meri zahvaljujoč brezplačnemu vstopu. V kolikor bi bilo potrebno za vhod na sejem odšteti tolikšen znesek, kot smo ga morali za Infos, bi se pozitivna ocena brž kaj hitro spreobrnila. Sedaj nam preostane le čakanje na naslednje leto in TeleInfos 2004.

>>Varnost elektronske pošte

RAZKRINKANI!

Pri HP-ju menijo, da lahko razkrijejo hudobce, ki komunicirajo preko kodiranih elektronskih sporočil

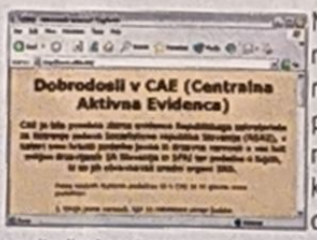
Način, ki se uporablja za razkrivanje vodij online skuponosti, bi se lahko uporabil tudi za identifikacijo teroristov, če je verjeti raziskovalcem iz Hewlett-Packarda. Joshua Tyler je s sodelavci razvil algoritem, ki bo razkril povezave med posameznimi skupinami ter s tem posamezne zaprte skupnosti, ki redno komunicirajo med seboj. Poizkus so izpeljali v HP-jevih prostorih in tako z njegovo pomočjo izločili posamezne oddelke, ki najpogosteje komunicirajo med seboj. Drugi algoritem je bil uporabljen, da nadalje razkroji te skupine in se prebije do njihovih središč, kjer so se vedno znašli vodje oddelkov. "Ta pristop bo vedno v središče postavil ljudi, ki imajo v posamezni organizaciji največje število kontaktov – in ti so ponavadi tisti, ki jih iščete," je Tyler povedal za revijo New Scientists. www.newsscientist.com

Naslednja velika stvar, ki se nam bo pomagala prebiti do Al Qaedinega Outloookovega adresarja?

>>ŠKANDAL

UDBA NA POHODU

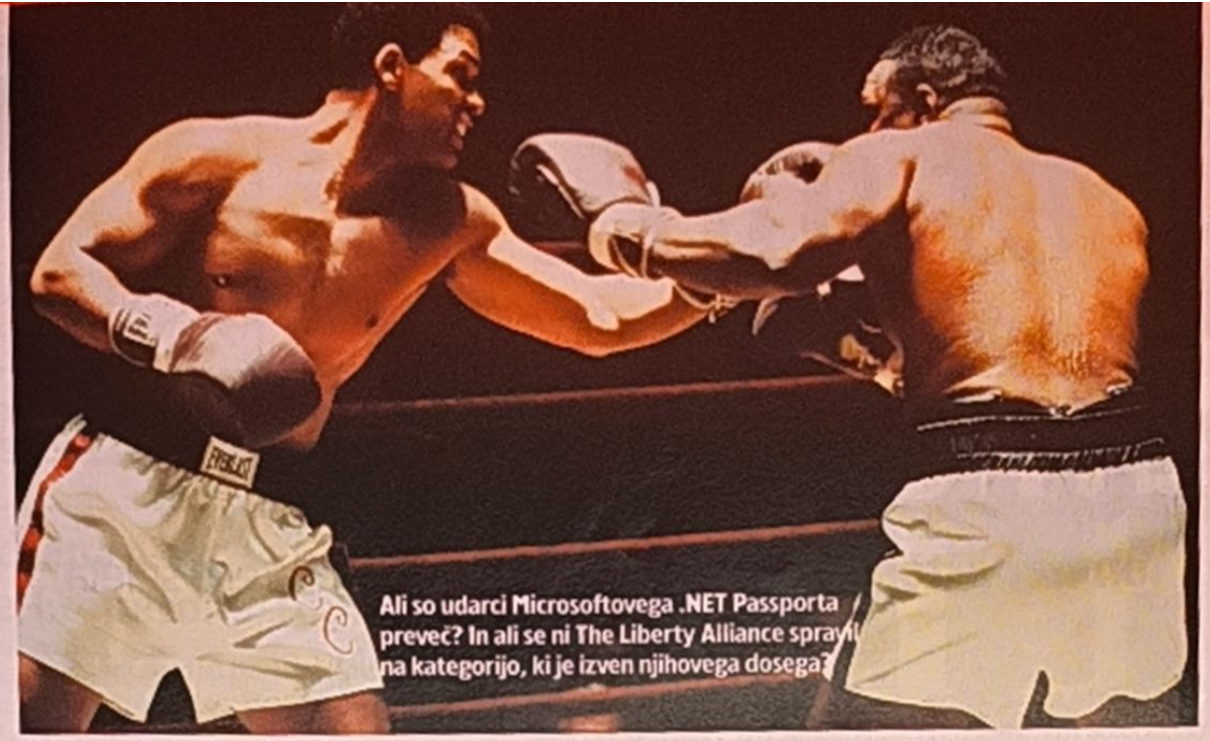
Preživeli smo prvo slovensko vsesplošno cenzuro spletne strani.



Novice gotovo niste preslišali, ne gre pa prezreti nespretnosti, s katero se je država lotila uveljavljanja zakona o varstvu osebnih podatkov. Slovenski ponudniki internetnih storitev so onemogočili ogled spletne strani **www.udba.net** tako, da so enostavno zaustavili vse paketke, ki so bili namenjeni na ta naslov.

Bolj kot domnevna nezakonistost določbe, je zabavno dejstvo, da je inšpektor poskušal omejiti pretok podatkov preko omrežja, katerega arhitektura je bila doslej zasnovana tako, da ima paketek na poti od omrežja A do omrežja B na voljo več poti in lahko do svojega cilja pride tudi, če je ena teh prekinjena. Jasno, da je prohibicija dosegla nasproten učinek – na stran so začele dreti trume slovenskih mladcev, ki so tuje proxy strežnike začeli uporabljati za obisk te spletne strani. Vse skupaj je pravzaprav preprosto, odtipkate naprimer **http://anonymouse.ws/cgi-bin/anon-www.cgi/http://www.udba.net** in stran je že dosegljiva. Žal je stran po nekaj dneh poniknila s spleta, kar so ugotovili tudi slovenski ponudniki interneta in ukinili blokado. Zabavno bi bilo namreč videti, kaj bi se zgodilo, če bi se stran pojavila še na kakšnem strežniku, domena pa bi se preusmerila nanj.

Za konec lahko le upamo, da slovenska vlada ne načrtuje rebalansov proračuna naših inšpekcij po urniku pornografije s slovenskih televizijskih ekranov in pravljici o UDBI bi se namreč lahko našel nekdo, ki bi z blokiranjem paketkov slovenske uporabnike interneta nemara zaščitil še pred pornografijo. Podvig blokiranja polovice svetovnega spleta bi nas popeljal najmanj v Guinessovo knjigo rekordov.



Ali so udarci Microsoftovega .NET Passporta preveč? In ali se ni The Liberty Alliance spravil na kategorijo, ki je izven njihovega dosega?

>>VARNOST

OSEBNA IZKAZNICA

MICROSOFT .NET PASSPORT PROTI LIBERTY ALLIANCE

.NET Passport nam poskuša olajšati življenje z uvedbo online osebne izkaznice. Liberty Alliance meni, da nam s tem kratijo osebnostne pravice in uvajajo lastno shemo.

MICROSOFT

Gigantov .NET Passport se je pojavil leta 1999. Uporabnikom daje enotno identiteto in geslo za vstop na vse spletne strani in storitve, ki podpirajo shemo .NET Passport.

V levem kotu: Peter Bell (strateški vodja, .NET in Developer Group) www.passport.com

THE LIBERTY ALLIANCE

The Liberty Alliance je konzorcij, ustanovljen, da bi ustvaril nov standard za osebno identifikacijo. Ustanovil ga je Sun, danes pa ga sestavlja že 150 podjetij.

V desnem kotu: Robin Wilton (Svetovalec Trust Services, Sun ONE) www.projectliberty.org

Kaj ponuja vaša storitev?

Microsoft Passport uporabnikom ponuja enotno storitev, s katero lahko spletnih strani s pomočjo enega uporabniškega imena in gesla dostopajo do številnih spletnih strani in storitev.

Liberty Ponujamo tri faze: delo na avtentifikaciji sistemov, ki zahtevajo geslo, specikacije za izmenjavo atributov ter varnost pri prenosu.

Zakaj je nastala vaša shema?

Microsoft Želimo ponuditi boljšo spletno izkušnjo, tako da se uporabniku ne bo potrebno vedno znova vpisovati na spletnih straneh.

Liberty Interoperabilnost. Nekateri deli delovanja Passporta so dali organizacijam misliti, da bi bilo dobro imeti alternativo.

Kako se shemi primerjata?

Microsoft Passport je bolj razširjen od prihajajoče ponudbe Liberty Alliance.

Liberty Največja razlika je, da Liberty Alliance deluje s federaliziranimi osebnostnimi podatki. To pomeni, da podatki ostanejo pri ponudniku storitve.

Kako natanko zadeva deluje?

Microsoft Ko se uporabnik želi povezati na stran, ki uporablja Passport, stran njegovo zahtevo preusmeri na našo storitev, ki preveri, ali mu je dostop omogočen.

Liberty Avtentifikacija in avtorizacija. Lepo sodeluje s specifikacijo jezika Security Assertion Markup, kar nam omogoča enkratno prijavo na različnih straneh.

Katere strani podpirajo vašo shemo?

Microsoft Starbucks, Monster.com, Expedia in eBay so ključni partnerji, seveda pa tudi številne Microsoftove strani

Liberty Morda ste brali o tem, da Merrill Lynch, Morgan Stanley in druga podjetja z Wall Streeta uporabljajo storitve s standardi Liberty Alliancea.

Kaj ste ukrenili, da zagotovite zasebnost podatkov uporabnikov?

Microsoft Microsoft bo še naprej dvigoval stopnjo osebne zasebnosti, kar je ena naših ključnih nalog. Informacije, ki jih uporablja Passport, so shranjene na varovanih strežnikih na nadzorovanih lokacijah.

Liberty Zasebnost uporabnika in varnost njihovih podatkov sta še vedno odvisni od odnosa med uporabnikom in ponudnikom storitev – naj bo to banka ali druga organizacija. Za kakršno koli razpošiljanje ali izmenjavo podatkov je potrebno potrdilo uporabnika.

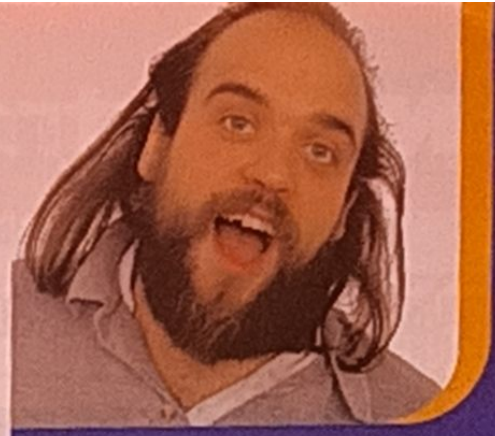
Kaj je naslednja stopnja?

Microsoft AZ napredkom tehnologije in interneta se bomo tudi mi trudili, da nadalje izboljšamo našo storitev.

Liberty Naša delovna skupina trenutno dela na specifikacijah 1.1, ki bodo dale izboljšan standard podjetjem, ki želijo uporabljati našo shemo.

>>MI PRAVIMO

Sunov pristop v slogu "mi prihajamo v miru in smo vaši prijatelji" vam mora biti všeč. Ampak, dejstvo je, da je Microsoftov .NET Passport končnim uporabnikom že na voljo; pravzaprav ga že imate, če si lastite elektronski naslov z domeno Hotmail in ga lahko uporabite že danes, če želite v tujini rezervirati hotelsko sobo. Liberty Alliance bo moral udariti močneje, če bo želel dohiteti Microsoft.



Bradati kot

Vojna internetnih standardov

Ni ravno konec sveta, toda očitno pri poslovni uporabi interneta primanjkuje enotnosti.

SKUPINA 20 PODJETIJ, pod vodstvom mogočnežev Microsoft, IBM in BEA bo v kratkem predlagala ustanovitev komiteja znotraj OASIS (organizacije za izboljšavo strukturiranih informacijskih standardov), da bi standardizirali Business Execution Language for Web Services (BPEL), ki naj bi se uporabljal za avtomatizacijo kompleksnih poslovnih procesov. Vodstvo Microsofta, IBM-a in BEA tudi meni, da bi lahko izdelke, zasnovane na BPEL, brez tantiem prodajali avtorjem specifikacij. IBM in Microsoft naj bi standard BPEL implementirala v svoje izdelke še letos.

BPEL pa je le zadnji iz serije manevrov, povezanih s spletnimi standardi. Ena od bolj uveljavljenih tehnologij, XML, podjetjem omogoča preprosto deljenje informacij med različnimi sistemi, torej v praksi BPEL ne ponuja ničesar novega. Prav zato, ker se standardi prekrivajo, je World Wide Web Consortium (W3C) januarja ustanovil koordinatorsko skupino, vanjo pa so včlanjeni težkokategorniki, kot so Oracle, Sun Microsystems in Hewlett-Packard.

Vendar pa v poslu odloča le moč – Microsoft, IBM in BEA so skupaj s SAO in Siebelom nabrali velikansko moč, kar naj bi vplivalo na verjetnost uveljavljanja BPEL kot standarda. Prav BEA je sodelovala na ustanovitvenem srečanju W3C, sedaj pa se je očitno odločila za zavezništvo z močnejšimi partnerji.

Torej denar – ta je tudi v ozadju ustanovitve komiteja W3C. Komisija je namreč definirala politiko glede patentov in tantiem in tukaj se skriva "Kavelj 22". Podjetja namreč ne morejo zaračunavati tantiem za programje, ki je patentirano znotraj standarda W3C. Ker to meče slabo luč na iniciatorje BPEL, so ti pohiteli z izjavo, da bodo izdali tudi brezplačno različico BPEL. Seveda se kolesa posla obračajo naprej...

BRADATI KOT
ursic@videotop.si

PCFormat Raziskuje

Internetne dražbe

Prvič, drugič, tretjič, kupljeno! **Tomaž Bartolj** poskuša prihraniti z dražbami preko spleta

Prodajati rabljene knjige sredi najhujšega naliva je precej neprijetno opravilo. Nasploh se večini zdi udejstvovanje na kakšnih boljših sejmih potrata časa, a hkrati bi vsi radi nekaj kupili ali prodali. Ali torej obstaja še kakšen udobnejši način trgovanja? Vsekakor, saj imamo internet!

Pasji zajedalec

V Sloveniji pri internetnem "barantanju" nimamo ravno velike konkurence – zaradi odlične Bolhe (www.bolha.com) niti ni nujno potrebna. Na njej lahko najdete vse, od kozarcev domače marmelade, pa do vile v Ljubljani, saj se vse ponudbe iz Slovenije stekajo sem in tako ustvarjajo ogromno bazo oglasov.

Vse skupaj je povsem brezplačno, tako da stran ne prinaša dobičkov, razen sila skromnih zneskov s pomočjo oglaševanja. Stran je nastala 1999., ker so tudi lastniki (Megaklik d.o.o.) veliko prodajali in bili zbiralci vsega mogočega ter se jim je zdelo oddajanje oglasov za tiskane medije preveč zamudno. Vsekakor odlična ideja, ki je do sedaj pritegnila že več kot 50.000 uporabnikov.

Ljudje si izmenjajo največ računalniške opreme, telefonov, avtomobilov, zbirateljskih predmetov in športne opreme, največje vrednosti pa dosegajo nakupi raznih nepremičnin, kjer se cene vrtijo v nekaj milijonih tolarjev.

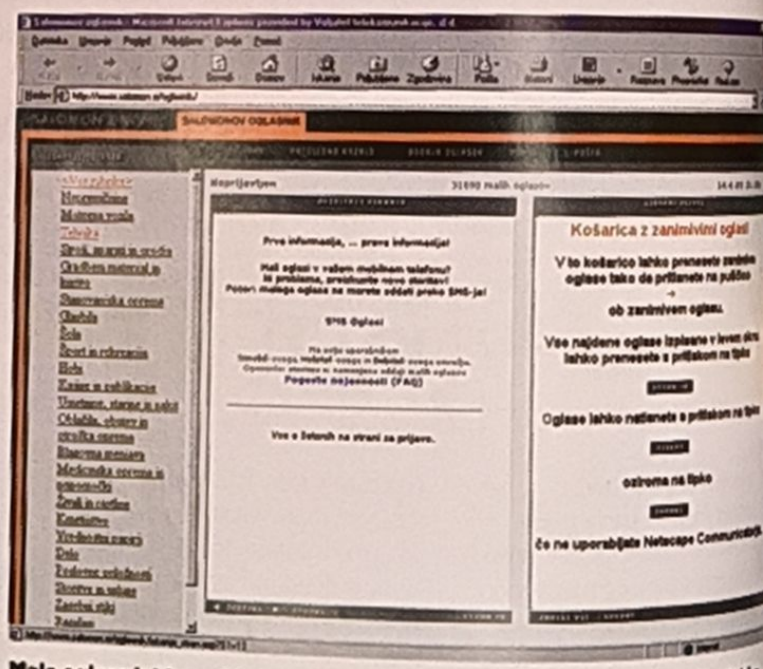
Uporabniki Bolhe so s storitvijo v veliki večini zadovoljni (prikimavam) in tudi strah pred goljufijami ni prisoten. Bolha omogoča zgolj objavo oglasov, tako da vse skupaj sloni na poštenosti ljudi, ki pa je očitno zadostna, saj zaenkrat niso imeli kakšnih večjih problemov.

Tipičen postopek pa izgleda takole: najprej se brezplačno registrirate kot nov uporabnik, oddate oglas skupaj s kontaktnimi podatki, pripnete lahko sliko predmeta ter ga uvrstite v ustrezno skupino. Tam bo vaš oglas viden vsem, vendar le nekaj dni dokler mu ne poteče "čas veljavnosti". Predmetu boste določili še ceno, uporabniki pa bodo nato zanj licitirali in prodali ga boste najboljšemu ponudniku oz. se s kom dogovorili kar po telefonu. Ker je uporabnikov res veliko, imate veliko možnost za uspešno kupčijo.

E-zaliv

Pri tej temi ne moremo mimo E-Baya, največje tovrstne storitve. Če želenega izdelka ne boste našli tu, vam ni pomoči – navsezadnje so nekateri prodajali celo koščke shutlla Columbia, a so take ponudbe administratorji kmalu umaknili. Sam princip delovanja je povsem podoben Bolhi, a je baza oglasov tu mnogo večja, prisotne so še številne ponudbe trgovin in zato je obsežna pomoč na spletu (www.ebay.com) res upravičena. Vse skupaj ni povsem brezplačno saj se stran financira iz "dajatev", ki pa jih pobirajo le od prodajalcev, ne pa tudi od kupcev. Nakup je dovolj varen, saj je vsak oglaševalec ocenjen na podlagi zadovoljstva njegovih partnerjev v prejšnjih kupčijah, prav tako pa vidite, če je sploh pripravljen pošiljati v določeno državo. Nakupa se ljudje velikokrat lotijo, ker želijo privarčevati, a ne smete pozabiti, da boste morali rekoč za vsako blago plačati davek seveda carino (razen če je iz EU). V temu boste marsikatero stvar, predv programsko opremo, dobili zelo up

PCF

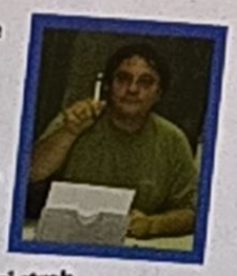


Male oglase lahko najdete tudi na strani Salamonovega oglasnika, kjer lahko med drugim brezplačno oddate oglase za "papirnato" izdajo.

>> MNENJA

ROBERT BREŽNIK,

UREDNIK SALOMONOVEGA OGLASNIKA



"Internet kot medij jasno podlega tržnim zakonitostim. Če si dober, si uspešen. Pomembna je vsebina in ne tehnično ozadje. S konkurenco je seveda potrebno računati, nas pa ni strah. Kot pri drugih zadevah je tudi tu potrebni imeti znanje in kvaliteto, in nenazadnje tudi tradicijo."

BOŠTJAN MARUŠIČ,

MEGAKLIK D.O.O. – BOLHA

"Novic ne beremo več v časopisih, ampak le še na internetu. Namesto pisem pišemo e-sporočila. In namesto kupovanja po raznih BTC-jih se vedno bolj obračamo k internetu. Stvar ne para živcev, je enostavna in privoščimo si jo lahko v copatah iz domačega fotelja. Dražbe in oglasi na internetu že sedaj marsikdaj nadomestijo našo pot do fizične trgovine, v prihodnje jo bodo pa še bolj."

UROŠ MAJCENOVIČ,

UREDNIK T3

"Prodano prvič, prodano drugič, prodano tretjič. Ažurnost in megalomanski pretok informacij sta komunikacijski komponenti, ki sta v informacijski družbi pač nujno potrebni in ljudje si s pomočjo medijev skušamo dostop do teh komponent čim bolj poenostaviti. Internetne dražbe nazorno kažejo prednosti in uporabnost novih medijev (v tem primeru interneta) pred drugimi in hkrati v katero smer gre razvoj."

MI PRAVIMO

"Nad čim naj bi se sploh pritoževali? Za nas bodo šle stvari očitno samo še na bolje, saj bomo postali člani EU in stvari se bodo poenostavile. Nakupi znotraj države so tako ali tako eden izmed najboljših načinov za prihranek, pa tudi v tujini se marsikaj splača kupiti – pri PCF smo tako recimo dobili po tretjini cene nekaj programske opreme. Živela prosta trgovina!"

VideoToP 13

>> Multimedijski center

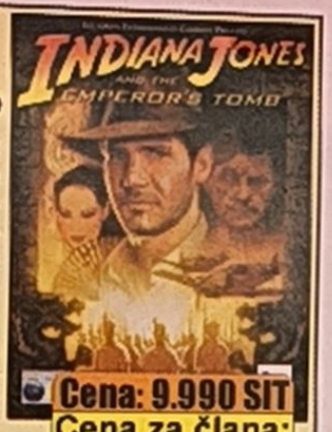
www.videotop.si

POSLOVNI ENOTI:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
  PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 18h
- Proletarskih Brigad 79 (Nova Vas), Maribor
  PON. - SOB.: 13h - 20h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

Indiana Jones and the Emperor's Tomb



Virni akcijski junak se vrača v zvrst cijskih pustolovščin, tokratna igra pa postavljena na Daljni vzhod v leto 35, kjer mora Indy poiskati antično ajsko skrivnost, ki bi v primeru da de v napačne roke, lahko pomenila tastrofo za cel svet. Igra je stavljena v deset stopenj in sicer na ikatne lokacije, kot so dvorec iz 15- a stoletja nad Prago, podvodno lačo ob Istanbulu in gorska trdnjava Kitajskem.

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

NOVO - HIT - NOVO

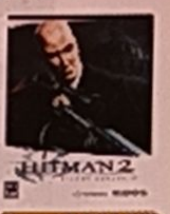
Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 7.590 SIT
Cena za člana:
Samo: 6.830 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 6.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 6.290 SIT



Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.540 SIT

Cena: 6.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 6.290 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.540 SIT

Cena: 7.490 SIT
Cena za člana:
Samo: 6.740 SIT

Rayman 3

Najnovejše nadaljevanje platformske uspešnice, Rayman 3: Hoodlum Havoc, prinaša veliko novih igralnih elementov. Gre za akcijsko pustolovščino, katere način igranja poznajo že mnogi, glavna izboljšava nadaljevanja pa je napredni način bojevanja.

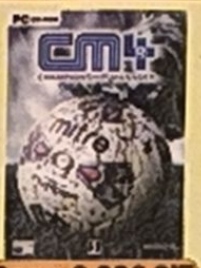
NOVO!

Risankasto vzdušje, znano raymanovsko divjo igralnostjo!

Cena: 8.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.090 SIT

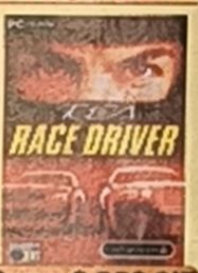
ČAKANJA JE KONEC.... VAŠI HITI SO ŽE PRISPELI...

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.540 SIT



Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 8.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.090 SIT



Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Top Gun Afterburner Force Feedback

Cena: 29.990 SIT

Digital 3 Gamepad

Cena: 3.690 SIT

F1 Force Feedback Racing Wheel

Cena: 46.990 SIT

GARANCIJA: 1 LETO!

Najbolje prodajan volan v Sloveniji!

SAMO: 28.500 SIT

ThrustMaster Ferrari Force Feedback GT

NOVO - Popravilo CD in DVD diskov

Ne mečite poškodovanih CD in DVD diskov proč!

Mi vam jih obnovimo da bodo delovali kot novi. S pomočjo preizkušene in patentirane tehnologije odstranimo praske s spodnje strani diska in tako omogočimo laserju, da disk znova prebere brez težave.

TOTAL DISC CD REPAIR

Top Gun Fox 2 Pro

Cena: 8.990 SIT

USB Joystick

Cena: 4.990 SIT

Thrustmaster 5.1 sound system

z že vgrajenim dekoderjem

NOVO!

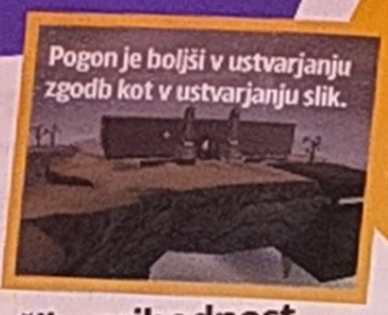
Cena: 59.990 SIT

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOMI PRI NAKUPU V TRGOVINAH ALI PREKO POŠTE DOBITE NAKUPOVALNO KARTICO ZA POPUSTE!

PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!
PARKIRANJE V GARAŽNI HIŠI CITY!
PRI NAKUPU NAD 4.000 SIT PREJMETE BON ZA BREZPLAČNO PARKIRANJE!

Prodaja po pošti.
Poštnino plača VideoTop.
Vsak teden super ugodna cena za 2 izdelka.

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE



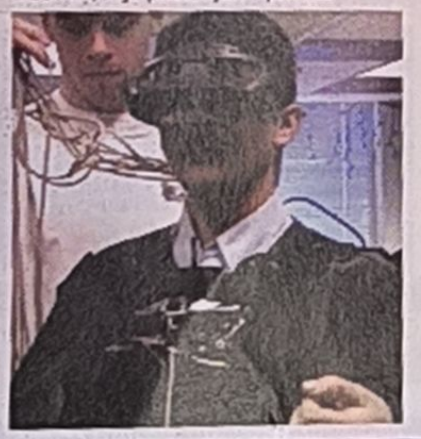
BESEDA MESECA
ActiveX
Komplet Microsoftovih tehnologij z orodji za povezovanje namiznih aplikacij s spletom.

>>UMETNA INTELIGENCA

Beowulf na pohodu

Zgodbe, ki jih sproti ustvarja umetna inteligenca? Dobrodošli v prihodnost...

KO SLIŠITE ime Beowulf, ponavadi ne pomislite na revolucionarno umetno inteligenco, ki jo razvijajo v Severni Karolini. Prej bi pomislili na srednjeveške tipe, zmaje in grozljive reči v jezerih. Kljub temu pa moštvo študentov in znanstvenikov na državni Univerzi Severne Karoline (enota, ki se je poimenovala Liquid Narrative Unit) razvija navidezni svet, imenovan Beowulf, ki je postavljen v pivnico srednjeveškega gradu. OK, to morda še ni nič posebnega, ampak tisto, kar se dogaja v tej pivnici, je namen obstoja tega sveta: samoprilagodljive zgodbe.



Seveda pa tudi najnovejše igre razvijajo svoje tehnike umetne inteligence; *Deus Ex 2* na primer, trdi da bo imel več alternativnih potekov zgodbe, *Warhammer Online* se hvali z neprestano razvijajočimi se liki, *Far Cry* pa v nebesa povzdiguje inteligenco svojih likov. Vendar pa Michael Young iz Liquid Narrative Unit trdi, da lahko uporabijo kognitivno psihologijo, da ustvarijo natančne povzetke zgodb ter tudi daljše pripovedi, ki bodo posebej prilagojene vsakemu posamezniku.

Prvi rezultat njihovega dela bo skupina programov, ki jih Young razvija v pomoč igralcem stalnih online iger, ki jim bo pomagal razumeti, kaj zamujajo, ko se odklopijo iz igre. "Naši računalniški modeli pripovedovanja zgodbe uporabljajo abstraktni pristop ter sami izberejo, katere elemente naj izpusti, da naredi povzetek zgodbe," pravi Young. Program si tako ogleda profil lika in njegovega lastnika in na podlagi tega izdela povzetek tega, kar se je zgodilo med njihovo odsotnostjo.

Liquid Narrative so vpleteni tudi v raziskave za prepoznavo gest.

Beowulf UI se primerno odziva na akcije uporabnika.

Razen že omenjene pivnice (v kateri vaše razumevanje okolja in odzivi na to vplivajo na nadaljni razvoj sveta), je Young razvil tudi navidezni akvarij, v katerem se ribe in živali pojavljajo glede na to, kaj je uporabniku všeč in kaj je videl dotlej. Skrajni cilj je seveda ustvarti igre, ki bodo manj podobne nizu že vnaprej določenih dogodkov ter bolj podobne odzivnemu in interaktivnemu svetu, z zgodovino za vsak lik posebej, ki bo sposobne vsakemu igralcu ponuditi lasten izziv.

http://liquidnarrative.csc.ncsu.edu/

>>DIGITALNA GLASBA

KITARISTI IGRAJO PREKO OMREŽJA

Pozabite na Gibsonovo kitaro z dvojnim vratom, vse kar potrebujete, je omrežna povezava.

Izdelovalec kitar Gibson je razkril novo tehnologijo, imenovano MaGIC, ki omogoča umetnikom na žici, da se povežejo z mešalnimi mizami in ojačevalci preko omrežja, namesto preko analognih kablov. Seveda pa so nekateri dolgolasi čistuni že povzdignili glas proti napredku. "Seveda pričakujemo, da nekateri ne bodo zainteresirani in bodo še naprej želeli samo svojega Gibson Les Paula iz leta 1957," pravi Les Vallier iz Gibsona. Ampak, možnosti so neslutene – MaGIC prav tako omogoča, da posameznim strunam dodate različne učinke, ki jih lahko sprožite kar s kitare. "Na voljo so že kitare, ki emulirajo drugačen zvok – predstavljajte si preklop med Fenderjem, Les Paulom in akustično kitaro le s preklopom stikala!" se navdušuje Jason Sidwell iz revije *Total Guitar*. S to tehnologijo se bodo začetniki lažje prebili do določene stopnje znanja, medtem ko ga bodo prilagodljivi strokovnjaki znali izkoristiti v svoj prid in si v veliki meri olajšati delo (in zabavo).

http://labs.gibson.com

>>PREBERITE PRVI

PCF POD KRINKO

Govorice in čenče iz PC industrije.

Jan Hruska, direktor protivirusnega podjetja Sophos, je razkril profil pisca virusov. Super, boste porekli, sedaj moramo le aretirati vse, ki spadajo v to skupino. Gre namreč za moške, med 14 in 34 leti starosti, ki so obsedeni z računalniki in nimajo dekleta. "Trpijo za kroničnim pomanjkanjem deklet, ponavadi so družbeno neprimerni in na viruse gledajo kot na obliko digitalnih grafitov," pravi Hruska. Ali to pomeni, ker skupina zajema večji del naših bralcev, da se lahko ob večjih akcijah slovenske policije nadejamo upadu prodaje *PCF*?

Čez nekaj dni se bomo napotili na E3 v Los Angeles. Katerim igram se lahko tam nadejamo? Stavimo na *Jedi Knight 3*, kakor tudi dvema drugima LucasArtsovima naslovoma, *Sam & Max 2* in *Full Throttle*. Bitko za najboljšo strategijo šova bo najbrž, kljub prisotnosti Vivendijeve *War of the Rings* dobila *Rome: Total War*, EA-jev *Return of the King* pa bo gotovo pripomogel večji priljubljenosti Tolkienovih iger. Seveda se bodo pojavili *Deus Ex 2*, *Judge Dredd* in nov *Tomb Raider*, morda pa bomo prvič ugledali celo *Quake IV*. Istočasno pa se govori, da letos ne bodo prikazali *Dooma III*, čeprav se pojavljajo prve govorice o *Half-Life 2*, pa smo prepričani, da ga ne bo na sejmu. *Duke Nukem Forever*? Gotovo se šalite, kaj?

www.pcformatslo.net

Pred poroto

KRIV ALI NEDOLŽEN?

Predstavnik industrije poda svoje mnenje – nato ga pa vi ocenite. Ta mesec **Richard Bron** iz **Bronze Records/Blueprint Software** pove, zakaj so datoteke Windows Media prihodnost legalne glasbe in nalaganja filmov.

PCF Menite, da Digital Rights Management (DRM) pomenijo konec nelegalnega nalaganja. *Que Pasa?*

Richard Prinaša tehnične mere, ki pomagajo podjetjem in posameznikom urejati pravice za digitalne vsebine, kot je glasba. Termin se pogosto uporablja za varnostne mere za varovanje digitalne vsebine, vključno z mehanizmi za kopiranje in dostop. Večina uporabnikov, če so pošteni, bo razumela, da bo brezplačno nalaganje glasbe preko interneta prej ali slej pripeljalo do tega, da njihov najljubši glasbenik ne bo mogel izdati naslednje skladbe. Od npr. 3.000 SIT, kolikor plačate za CD, dobi umetnik 10 %. DRM prinaša glasbenikom nov poslovni model, s pomočjo katerega lahko svojim oboževalcem ponudijo večjo vrednost za vložen denar.

PCF Zakaj potrebujemo DRM?

Richard Umetniki potrebujejo zaščito pred nelegalnim izkoriščanjem svoje vsebine, če želijo zaslužiti kaj denarja. Podjetje in ponudniki storitev pa potrebujejo rešitev, ki je preprosta za uporabo in jim zagotavlja, da bodo njihove pravice varne. Končni uporabniki potrebujejo DRM za preprost nakup pravic, tako da lahko poslušajo glasbo ali gledajo filme brez dodatkov k obstoječim programom.

PCF Ali zaradi tega ljudem ne bo težje predvajati glasbe z interneta?

Richard Ne. Večina ljudi povezuje nalaganje glasbe s formatom MP3, vendar je to le eden izmed formatov. Tehnologija DRM deluje z datotekami WMA, ki so podobne velikosti kot MP3, a jih je mogoče predvajati v Windows Media Playerju. WMP 9 je fantastičen program, do katerega ima dostop večina uporabnikov PC-jev. Prav tako ne smete pozabiti, da Sonyjevi predvajalniki MP3 sploh ne podpirajo datotek MP3 , vendar veliko predvajalnikov MP3 podpira WMA. Če bodo imeli uporabniki urejene avtorske pravice, bodo enako preprosto lahko naložili z DRM varovane datoteke, kot sedaj nalagajo MP3.

PCF Kako Blueprint in Bronze Records načrtujejo uvajanje DRM?

Richard Delamo skupaj z Microsoftom, da bi ustvarili tehnologije DRM, kot so programska oprema za strežnike, ki upravlja s pravicami, uporabo, zaščito in licenciranjem digitalne vsebine. Takšna programska oprema omogoča ponudnikom spletnih storitev, da ponudijo varovane datoteke preko kakršne koli IP mreže. Če si ogledate spletno stran Jet 68 (**www.jet68.com**), lahko tam vidite, kako Bronze Records načrtuje uvajanje tehnologije DRM preko predvajalnikov Flash.

Richard meni, da je Media Player 9 stvar prihodnosti. Člani našega foruma niso prepričani.

>>VAŠA SODBA Iz forumov

FW|Morpheus Media Player? Definitivno ne. Real Player stvar poseka. Kake avtorske pravice? Ljudje ne kupujejo CD-jev zato, ker je raznašanje MP3-jev ilegalno, ampak zato, ker je CD pač CD. MP3 je nekakšna demo verzija CD-jev – sicer lahko res snameš cele albume, ampak to preprosto ni to. MP3 vsaj približno pokažejo, kako zanič so določeni albumi.

ALIEN3001 MP3 standarda ne bo nihče prehitel – preveč je preprost in razširjen. Sicer pa je CD posnet iz MP3-jev na kakovosti vsaj 190 Kbps podoben originalu.

[TAC]slay-er WMA ne bo prehitel MP3-ja... Če ga bo kdo, bo to Ogg, saj za manjšo velikost datoteke ponuja večjo kakovost. Glede downloadanja MP3-jev pa mislim popolnoma enako kot Morpheus.

VI PRAVITE KRIV!

Dnevnik

Dobre stvari so na obzorju.

E3
14. maj

Pričakujte naval igričarskih novic, potem ko bomo obiskali največji in najbolj spektakularen igričarski šov tega sveta.

T3
15. maj

Medtem, ko bodo nekateri v Kaliforniji, bomo drugi že brali prvo številko nove slovenske revije *T3 – Tehnologije Tretjega Tisočletja*. Prelistajte mini revijo, ki ste jo prejeli kot prilogo temu PCFormatu in se prepričajte, da je zadeva tudi za vas.

Prihaja Matrix
22. maj

Maj je mesec *Matrixa*, saj na ta dan v Slovenijo prihaja film *Reloaded*, istočasno pa bo Infogrames izdal igro *Enter the Matrix*. Igra obeta, preberite našo napoved na strani 60 za več informacij.

Paint Shop Pro 8
Konec maja

Izid najnovejše različice priljubljenega grafičnega programa, ki prinaša možnost brisanja ozadja, orodja warp, nove filtre in učinke in druge novosti. Opis že v naslednji številki...

PCFormat 2. junij

Številka 16 med drugim prinaša prvi opis *Grand Theft Auto: Vice City*, nasvete o tem, kako sestaviti lasten *Media Center*, povedali pa vam bomo tudi, kako začeti revolucijo s svojega PC-ja.

DOBER MESEC

AMAZONCI Če ste 19. marca deskali po Amazon.co.uk, ste lahko naleteli na bombonček. HP iPAQ se je pojavil v prodaji za 10 evrov, namesto za več kot 300.

NANOSTROJI No, še malo. Seiko Epson so razvili mikrobota Monsieur II-P, ki tehta le nekaj deset gramov in pleše po dveh kolesih. Uuuuuu!

SLAB MESEC

MOBILNI TELEFONI Trije možje so umrli, medtem ko so poskušali rešiti telefon, ki jim je v Mombassi padel v WC. Lastnik je razpisal nagrado 13 dolarjev, za kar morajo ljudje v Keniji delati 15 dni.

DEMOKRACIJA Trond Hellaland, poslanec norveške Konzervativne stranke, se je javno opravičil, potem ko so ga posneli, da je na svojem dlančniku igral igrice, medtem ko so njegovi kolegi razpravljali o tem, ali se udeležiti vojne v Iraku.

Harvey Norman

POSEBNA PONUDBA!

SONY PCG-GRV616S

Procesor Intel Pentium4 2.6 GHz
Pomnilnik 512MB DDR RAM
Trdi disk 60 Gb
Kombinirana enota DVDRW/CDRW
Grafična kartica Radeon Mobility 9000 64 Mb DDR
Modem v.90
Omrežna kartica 10/100
Zaslon 16" TFT 1280x1024
Firewire vmesnik
Li-ion baterija
WIN XP Home edition

CENA: 809.990,00 SIT

Največja izbira računalniške in druge večpredstavnostne opreme na enem mestu.

Doživetje vredno ogleda!

ODPRTO SEDEM DNI V TEDNU

Šokantna prihodnost

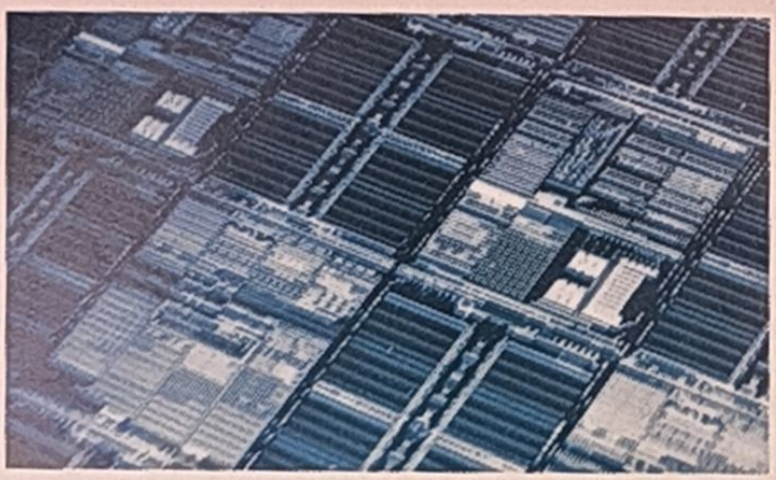
KRISTALNA KROGLA

Prihodnost je tukaj Ne dovolite da vas preseneti.

Pozdravljeni, gospod Čip

Znanstveniki pri AMD so razvili povsem novo obliko tranzistorja.

NA MEDNARODNEM SEJMU elektronskih naprav decembra v San Franciscu, je AMD predstavil tri študije, ki naj bi omogočile proizvodnjo tranzistorjev naslednje generacije za PC-je. Vsa ta leta so bile te napravice majhna stikala, tako kot vrata, ki vklapljajo in izklapljajo tok. Na srečanju so AMD-jevci razkrili podrobnosti tranzistorjev Fin Field Effect (FinFET), ki uporabljajo navpično silicijevo nožico, s katero ustvarijo dvoja vrata in ne le enih; s tem podvojijo tok, ki ga je moč poslati skozi vezje. Stvar je učinkovita, pomeni pa, da bodo tako zasnovane naprave tudi manjše. Lani septembra je bil AMD prvo podjetje, ki je prikazalo funkcionalen FinFET, katerega dolžina vrat je bila le petino velikosti najnaprednejših modernih tranzistorjev. Predvidevajo, da bi lahko s tem procesom pričeli izdelovati komponente že do leta 2005. V istem času je AMD predlagal, da bi lahko elemente izdelali iz niklja namesto polisilicija, kar bi izdelavo izjemno pocenilo. **www.amd.com**



MIR 2009?

Vesoljske postaje prihodnosti naj bi gradili na izjemno zanimiv način: komponente naj bi na prava mesta postavili s pomočjo radijskih valov - tako vsaj pravi Narayanan Kormerath iz Georgia Institute of Technology. Pošiljanje materiala v orbito je najtežji del misije, toda Kamerath in njegovi študenti menijo, da bi lahko z radijskimi valovi visoke jakosti razbili majhen asteroid in z dodatnimi valovi ostanke oblikovali v trdno strukturo. Če bo njegova skupina dobila več finančne podpore, upajo, da bodo do leta 2009 v vesolje poslali majhen oddajnik. www.gatech.edu

NAREDI-SI-AVTO

Ali je Fordov Model U prvi nadgradljivi avtomobil?

POGANJAL GA BO NOVI kompresijski motor z notranjim izgorevanjem na vodik, izdelan pa bo iz okolju varnih materialov. Vse ostalo, kar zadeva novi Model U pa bo odvisno od vas. Ob proslavljanju stote obletnice obstoja podjetja so Fordovi oblikovalci izdelali avto, ki ga je mogoče prilagajati na podoben način kot PC. Notranjost je popolnoma modularna, saj je zgrajena po principu razširitvenim mest na tleh, vratih in armaturni plošči, v katera je mogoče vstaviti najrazličnejše module. Od zunaj je mogoče spremeniti tudi zadek avtomobila (v limuzino ali karavan), zložljiva streha pa vozilo hitro spremeni v odprt avto. Večina dodatnih funkcij, kot sta radio in regulator temperature, se glasovno aktivirajo preko sistema za prepoznavo govora s tehnologijo Bluetooth, ki pozna 5.000 besed. Celo brezžični menjalnik je mogoče namestiti med sedeže ali ob volan. **www.fordvehicle.com**

Podjetje Ford Motor Company je bilo ustanovljeno leta 1903 v Michiganu, in sicer z 28.000 dolarji v banki.

fwd>>fwd>>

Barbara se ob začetku meseca ljubezni zamisli in ugotovi, zakaj so živali boljše od ljudi. In zakaj so toliko boljše od moških...

<1> Ker so solidarne. Če se lastniku ali človeku, ki ga imajo rade, kar koli zgodi, so v prvih bojnih vrstah. O tem, kje so hrabri moški ob takih priložnostih, ne bomo debatirali, kajne?

<2> Ker so junaške. Živali bodo žrtvovale svoje življenje za višje vrednote, ponosa pa praktično ne poznajo, zato jim sploh ni treba ničesar požirati.

<3> Ker so zabavne. Nihče nikdar ni bil smešen do tolikšne mere, kot to zmorejo čisto povprečni hišni ljubljenčki.

<4> In ker mislijo z glavo. Dodaten komentar k temu, kje se pri moških nahaja organ, odgovoren za miselne procese, ni potreben.

KRŠKO RADIO 93,4 FM

PCFormat intervju

HOWARDOVA POT

Howard Rheingold, internetni guru in ustanovitelj Wired, pravi, da mobilna tehnologija poganja masovne proteste in družbene spremembe. Z njim smo se pogovarjali o Smart Mobs, omrežjih P2P, nevarnostih Microsofta in barvanju čevljev.

PCF Tvoja knjiga, ki je izšla leta 1993, *The Virtual Community*, je pomagala ljudem doumeti, da internet ni le kup računalnikov in kablov - da na internetu obstajajo celotne skupnosti in se razvijajo na podoben način, kot se to odvija v realnem svetu. Kako so se navidezne skupnosti razvijale od tistega časa?

Howard Leta 1993 je bil internet poln tisočev ljudi, ki so uporabljali elektronsko pošto, poštne sezname, oglasne deske, klepetalnice in MUD-e, ki so predstavljali specifične navidezne skupnosti.

Deset let kasneje se je tehnološka infrastruktura interneta razširila po vsem svetu, pasovne širine so kar nekajkrat večje (tole pišem na vrtu, brezžično povezan s kabelskim modemom, ki mi omogoča več tisočkrat hitrejšo povezavo, kot jo je ponujal moj prvi modem, ko sem se prvič povezal pred dvajsetimi leti), prebivalstvo interneta pa je naraslo na več kot pol milijarde ljudi.

Več je tudi računalniško pismenih ljudi: milijoni ljudi danes vedo, kako organizirati poštni seznam ali postaviti spletno stran. Več časa je bilo potrebnega, da se je razvila druga vrsta pismenosti - ljudi, ki znajo učinkovito uporabljati nove medije za družbeno in politično komunikacijo.

PCF Kaj pridobijo uporabniki s sodelovanjem v navideznih skupnostih, česar ne bi mogli dobiti v lokalni skupnosti?

Howard Milijonom ljudi se danes zdi samo po sebi umevno, da se lahko mimogrede povežejo s posamezniki, ki imajo iste interese ali nagnjenja, tudi če ti posamezniki živijo na drugem koncu sveta. Če imate kakšno določeno obolenje ali skrbite za obolelega, ali če potrebujete pomoč pri nastavitvah lokalnega omrežja, če ste vzreditelj redke pasme psov, ali pa mogoče iščete ljudi, ki jih prav tako veselita vezenje ali zgodovina Kitajske - interesov je dobesedno na tisoče - boste kaj hitro ugotovili, kako močan medij je internet za ustanavljanje online skupnosti. Če ne morete iz hiše zaradi bolezni ali starosti, vam lahko internet odpre popolnoma nov svet, v katerem si lahko poiščete celo potencialnega partnerja - možnosti, ki vam drugače ne bi bile dostopne.

"Manj kot odstotek glasbenikov zasluži letno več kot 600 USD v avtorskih honorarjih."

PCF Kako je uporaba interneta spremenila vaš pogled na svet?

Howard Odkar sem napisal *The Virtual Community*, sem ogromno potoval po svetu. Pripotoval sem v le malo krajev, v katerih ne bi srečal prijatelja, s katerim sem se spoznal preko interneta. Pogosto sem tudi obedoval s celimi skupinami takšnih prijateljev. Napisal sem knjige, organiziral skupnosti in se udeleževal političnih akcij - ničesar od tega ne bi mogel početi brez spleta, iskalnikov in navideznih skupnosti.

PCF V novi knjigi, *Smart Mobs*, govoriš o skupinah, ki se mobilizirajo in sodelujejo s pomočjo mobilne tehnologije. Kako bo to vplivalo na socialne in politične spremembe?

Howard Januarja so se milijoni ljudi izjemno hitro mobilizirali in organizirali masivne uličnе demonstracije v protest vojni v Iraku. Pred dvanajstimi leti, med Zalivsko vojno, kaj takega ne bi bilo mogoče.

Te proteste so organizirale krovne skupine, ki so koordinirale samoiniciativne in spontane akcije več deset tisoč manjših skupin. Včasih ni bilo mogoče organizirati tako obsežnih demonstracij v tako kratkem času - protestniki proti vojni v Vietnamu so potrebovali več let, da so na ceste spravili takšno število ljudi brez medijev, kot so elektronska pošta, splet, mobilni telefoni, SMS...

Uлični protesti pa niso edina oblika kolektivnega političnega udejstvovanja, ki se je zelo spremenila na račun novega medija. Kot sem povedal tudi v blogu na **www.smartmobs.com**, so se zadnje volitve v ZDA, Koreji in Keniji prevesile v prid končnim zmagovalcem prav na račun organizatorjev, ki so uporabljali internet in mobilne medije.

PCF Ampak kako lahko trdiš, da internet nima nikakršnega škodljivega vpliva na gospodarstvo? V glasbeni industriji se s tem vsekakor ne strinjajo...

Howard Velikani v glasbeni industriji zatrjujejo, da ščitijo pravice avtorjev, kar je veliko zavajanje. Manj kot en sam odstotek profesionalnih glasbenikov v ZDA zasluži več kot 600 USD letno v avtorskih honorarjih.

Izmenjava datotek počne dve stvari mnogo, mnogo bolje, kot jih je glasbena industrija kadar koli. Kot prvo: Napster je dal na razpolago neverjetno količino glasbe, ki preko komercialnih kanalov ni bila dostopna, kar je pomenilo bogatenje kulture poslušalcev. Kot drugo: 70 milijonov ljudi je povedalo, da jim je bolj pri srcu hitra digitalna distribucija glasbe. Glasbena industrija ne počne ničesar, s čimer bi glasbenikom omogočila večjo razpoznavnost, če se jim to ne zdi dobičkonosno. In kljub nižjim stroškom izdelave so CD-ji še vedno dražji od vinilnih plošč.

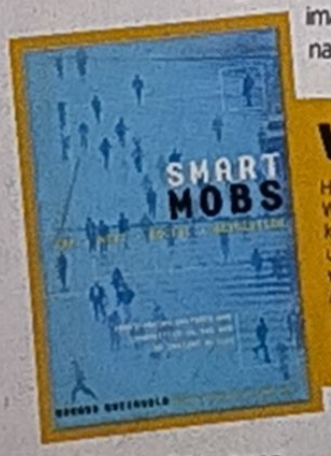
Napster pa je pogorel, ko se je bilo potrebno avtorjem oddolžiti. Ni razloga za dvom v to, da sistem licenciranja ali plačevanja ne bi rešil tega problema. Velikanom industrije pa ni v interesu, da bi bogatili na tisoče avtorjev in jim omogočili doseči večjo publiko. Ohraniti poskušajo lasten nadzor nad distribucijskimi kanali za majhen odstotek glasbenikov, ki jim prinašajo veliko denarja. Če bi bila uvedba novega medija za distribucijo glasbe tako nepremostljiva ovira, danes nihče ne bi poslušal glasbe na radiu.

Sploh me ne briga, če bi glasbena industrija rada še naprej bogatela, če bo ljudem omogočila poiskati in izmenjevati glasbo preko spleta, če bo dala na razpolago nekomercialno glasbo in če bodo avtorji primerno plačani. A se to ne dogaja. Lahko bi vsaj resno poskusili s sistemom učinkovitega in zanesljivega plačevanja za glasbo. Verjamem, da so ljudje po večini pošteni in bi bili pripravljeni plačati primeren znesek za snemanje glasbe, če bi bilo to enostavno in če cena ne bi bila nerazumno visoka.

PCF Politično si precej aktiven. Kaj je Busheva administracija naredila za uporabnike interneta?

Howard Busheva administracija je ustanovila Zvezno komisijo za komunikacije (Federal Communications Commission), ki varuje dobiček obstoječih lastnikov licenc, kljub pojavom novih brezžičnih medijev, na račun katerih bo stari nadzor nad radijskim spektrom zastarel.

FCC je omogočila velikim medijskim hišam ojačati njihov monopol in je odobrila peticije kabelskih operaterjev in telefonskih podjetij, ki bodo ogrozile vse principe



VEČ O HOWARDU...

Howard Rheingold dela z online skupnostmi od leta 1985, ko se je priključil The Well (**www.well.com**), eni najstarejših online mest za zbiranje. Kasneje je napisal knjigo *The Virtual Community*, v kateri je raziskal, kako se v online svetu ustanavljajo in živijo različne skupnosti. Knjigo lahko v celoti preberete na naslovu **www.rheingold.com/vc/book/index.html**. Howard v svoji najnovejši knjigi, *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, raziskuje, kako lahko komunikacijske tehnologije pripomorejo k sodelovanju ljudi. O Howardovem delu lahko izveste več na naslovu **www.rheingold.com**, njegove poslikane čevlje pa si lahko ogledate na **www.rheingold.com/art/shoes/index.html**

interneta, ki so kalifornijskim študentom omogočili ustvariti Yahoo! in Google in čez noč obogateti in principe, ki so švicarskemu fiziku omogočili ustvariti svetovni splet in ga ponuditi popolnoma zastonj.

Če bo zakonodaja, ki jo trenutno obravnava Kongres (Hollingsov predlog, Bermanov predlog, Broadcast Flag), odobrena, boste morali delati za Disney, AOL-Time-Warner ali Microsoft, da boste lahko kar koli izboljšali ali prenovili.

PCF Kakšno je vaše mnenje o Trusted Computing Platform Alliance in Microsoftovi načrtovani programski opremi Palladium?

Howard Trusted Computing Platform Alliance in Palladium sta napad na programsko opremo z odprto kodo – omejitev trgovanja, usmerjena na Microsoftovega glavnega tekmeca – in bosta zavrla inovacije, ker uporabniki ne bodo imeli več možnosti, da bi prirejali medije in izumljali nove možnosti uporabe letehV okolju, kot je načrtovano, Bill Gates nikoli ne bi mogel niti pričeti ustvarjati programske opreme, na račun katere je postal najbogatejši človek na svetu.

PCF Ali je mogoče tehnologijo uporabiti za reševanje družbenih problemov?

Howard Seveda. Tehnologijo je mogoče uporabiti za reševanje socialnih problemov. Penicilin je dober za infekcije, tisk je dober za demokracijo, telefoni so dobri za klicanje reševalne službe. Orodja pa so le tako dobra, kot so dobri nameni in možnosti ljudi, ki jih uporabljajo.

PCF In za konec - zakaj poslikavaš svoje čevlje?

Howard Čevlje poslikavam zato, ker še ni nobenega zakona, ki bi mi to prepovedoval, in ker ne verjamem v omejevanje ustvarjalnosti ljudi pri izbiri modnih dodatkov, ki so nam na voljo. Vsi smo lahko umetniki, če si tega želimo. **PCF**

"Organizacija protestov proti vojni v Iraku v takšnem obsegu in v tako kratkem času ne bi bila mogoča brez modernih medijev, kot so elektronska pošta, spletne strani, mobilni telefoni, SMS..."

IN ŠE VEČ...

Celoten in neprirejen intervju boste lahko v maju prebrali na spletni strani: **www.pcformatslo.net**

Vsebina diska

Celotni programi/Demo igre/Orodja PCF Superdisk

MESEC SPREMEMB

No, takole... Pa so spremenili tudi to stran. In nekoliko skrajšali prostor za tale uvodnik, zato je najbolje, da se ga kar lotim. Doslej ste že opazili, da je oblika revije spremenjena – strani so bolj polne in hkrati bolj pregledne – in ker nisem želel zaostajati, sem tudi tokratni disk napolnil bolj, kot ponavadi. Tako vam prinašamo kar štiri celotne programe in dve celotni igri. Tudi vmesnik smo nadalje izpopolnjevali, zato mi sporočite svoje mnenje o tem, kaj bi lahko na njem še izboljšali.

Drugače pa nas ta mesec čaka izlet v Los Angeles na sejem E3, kjer bodo največji založniki predstavili igre, s katerimi nas bodo dražili v naslednjih mesecih. Kot vedno, bo materiala o novih naslovih precej, posnetke zaslonov za najbolj pričakovane pa vam bomo na naših diskih prinesli že naslednji mesec. DVD različica bo seveda vsebovala tudi najboljše video posnetke. Če pa ostajate pri CD različici, pa se ne pozabite naročiti in si tako PCFormat za naslednjih 12 mesecev zagotoviti po stari ceni.

nebojsa@videotop.si

TOKRATNE NAJ DEMO IGRE

INDIANA JONES AND EMPEROR'S TOMB
Akcijska pustolovščina, v kateri želi slavni arheolog z bičem pokazati, kdo v tej zvrsti nosi hlače.

TROPICO 2
Strategija, v kateri je vaša naloga postaviti turistični raj za pirate in zaslužiti na njihov račun. Zabavna in raznolika.

CASINO INC.
Še ena managerska simulacija ta mesec – v tej je vaša naloga postaviti uspešen kazino. Tomažev opis je na strani 70.

DELTA FORCE: BHD
Po vojni v Iraku bodo takšne igre očitno še bolj priljubljene. *Black Hawk Down* vas postavi na bojno črto v Mogadiš.

WW2 FRONTLINE COMMAND
Še ena 3D strategija, postavljena v 2. svetovno vojno. Ta celo precej obeta.

NASCAR RACING 2003
Simulacija dirkanja v ameriškem prvenstvu Nascar, katere opis najdete na strani 73.

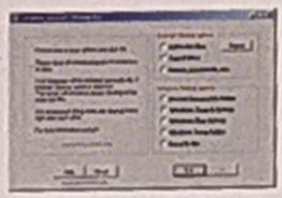
INCONTROL HOMEGUARD 2.1

Celoten program

Program vam prinaša napreden sistem za domače varovanje, ki bo zajemal sliko s pomočjo spletne kamere – aktiviral jo bo šele takrat, ko bo zaznal kakršno koli gibanje. Svoj PC lahko postavite na ključen položaj in če ta zazna kakršno koli gibanje, ga bo tudi posnel. Nato vam lahko pošlje elektronsko sporočilo, skupaj s posnetkom zaslona v formatu JPEG, *HomeGuard* pa ponuja napredne nastavitve, kot recimo tisto, s katero si v oknu Preview nastavite le del zaslona, ki ga kamera upošteva in se vklopi samo takrat, ko zazna premikanje na tem delu – recimo premikanje ključke. Vendar to ni vse – s pomočjo cenovno ugodnih priključkov X10 lahko program nastavite tudi tako, da nadzira druge električne naprave. Kaj pravite na to, da na kaseto posnamete svoje vpitje ali lajež dobermanov, ta se bo pa pognala, ko bo vaša kamera zaznala premikanje ključke?

COMPLETE INTERNET CLEANUP PRO

Celoten program



Prinašamo vam priznan program, ki vam omogoča zakriti svoje sledi na internetu. Če ste menili, da to lahko storite s preprostim brisanjem zgodovine v spletnem brskalniku in brisanjem imenika z začasnimi datotekami, se motite. Vsa vaša spletna aktivnost se shranjuje v datoteko index.dat, ki jo lahko prebere kdor koli. In pri tem ne gre le za to, da bi vaša boljša polovica odkrila, da ste deskali po spletnih straneh prsate manekenke – morda jo boste želeli presenetiti z darilom, kupljenim preko spletne trgovine, pa boste s svojo nepazljivostjo pokvarili presenečenje? *Complete Internet Cleanup Pro* je odličen program za zakrivanje vaših sledov – kakršni koli že so.

DODATKI IN MODI ZA IGRE
UT, SIMCITY 4, BATTLEFIELD 1942, MAX PAYNE, FIFA 2003, HALF-LIFE IDR

MICRO-FLIGHT 2

Celotna igra

Micro-Flight 2 je celotna različica vrhunskega simulatorja letenja, ki se je specializiral v simuliranju ultra lahkih letalnih objektov. Za razliko od ostalih simulatorjev, se *Micro-Flight* osredotoča na simulacijo prefinjenih zračnih tokov nad tlemi in termalni učinek, ki ga ustvarja sonce, zaradi česar je idealen za simuliranje letal brez motorja. Vsekakor je precej drugačen od drugih simulacij, če pa menite, da se kljub temu še ne razlikuje dovolj, vam naj povemo, da je to edina nam znana simulacija letenja, v kateri lahko vozite tudi avto. Podatke za nadgradnjo na najnovejšo različico najdete v tekstu na disku.

VIRTUAL SAILOR 4

Če raje zaplujete med valovi, potem naložite celotno različico *Virtual Sailor 4* ter prevzemite krmilo ene izmed 24 ladij. Napotite se na jadranje med Karibi, dirkajte skozi Benetke ali pa izkusite neusmiljenost valov na oceanih. Igra vas ne omejuje le na jadrnice, saj lahko zaplujete tudi z jahtami, skuterji ter celo z RMS Titanic (pred srečanjem z ledeno goro, seveda). Ko se naveličate pohajkovanja po morjih, se udeležite dirk proti računalniku ali pa se povežete z drugimi mornarji.

PASSWORD MANAGER

Kolikokrat se vam je zgodilo, da ste pozabili geslo za dostop do spletne strani ali storitve? Zapisovanje gesel na papir ni najbolj varno, zato si lahko gesla uredite s pomočjo tega programčka. Seznam je kriptiran s pomočjo AES 128-bitne enkripcije, kar pomeni da jo je praktično nemogoče razbiti, celoten seznam pa zavarujte z enim samim skrbno izbranim geslom. Seveda pa pazite, da se kdo ne dokoplje do njega! Program je primeren tudi za shranjevanje gesel PIN za bančne in kreditne kartice.

www.asus.com

Hyper-Threading Technology

Dual-DDR400
6.4GB/s

533MHz

400MHz

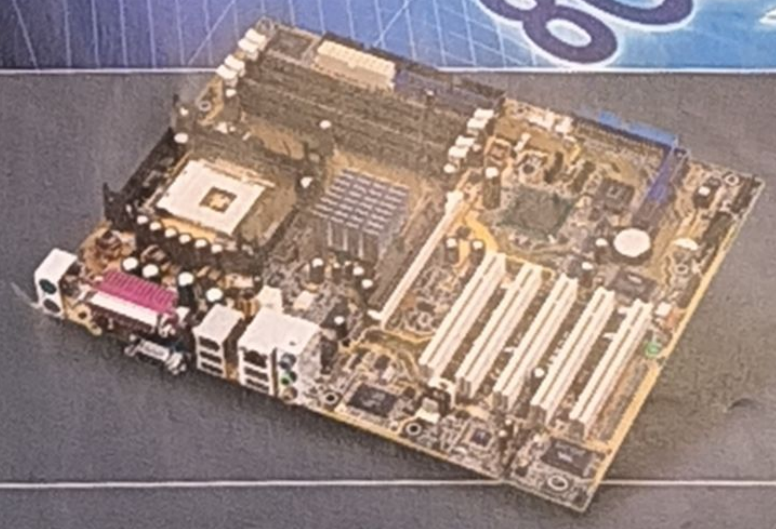
800MHz

Advanced Intel 875P and Springdale Platforms from ASUS

800MHz FSB-fastest desktop CPU supported

Dual-channel DDR 400 for bandwidth up to 6.4GB/s

Hyper-Threading Technology ready



P4C800

- Ekstremna učinkovitost za poznavalce
- Intel 875P nabor
- Intel PAT (Performance Acceleration Technology) pospeši delovanje za 3-5%
- Uspešna kombinacija Serial-ATA, AGP Pro /8x, Gigabit LAN in Multi-RAID v enem izdelku
- ATX format

P4P800 (kmalu!!)

- Najboljša izbira za najboljšo učinkovitost
- Springdale-PE nabor
- ATX format

P4P800-VM (kmalu!!)

- Popolna integracija
- Springdale-G nabor z Intel Extreme 2 grafiko
- microATX format

Distribucija:

Acord-92 d.o.o.
Tel: + 386 1 583 72 30

Comtron d.o.o.
Tel.: +386 2 300 35 00

Prodaja:

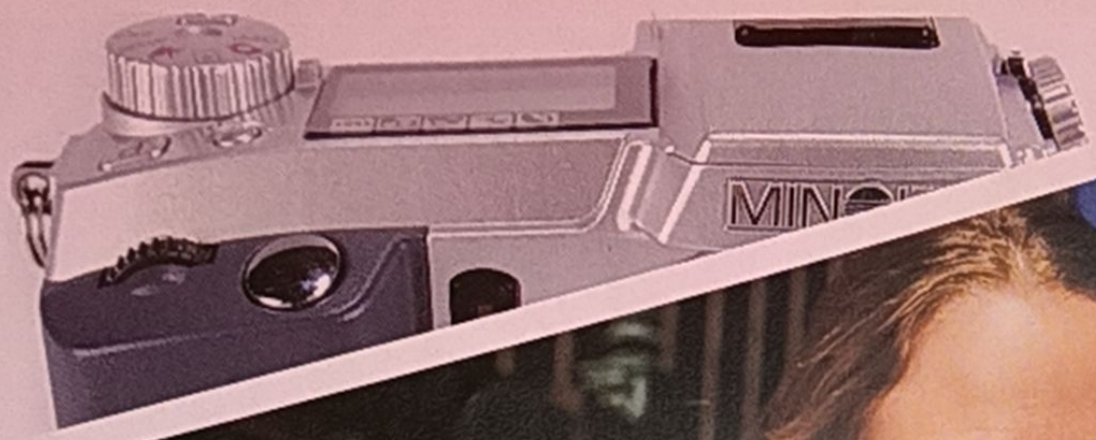
Power Plus d.o.o.
Tel.: 01 511 27 27

ANNI d.o.o.
Tel: 01 583 99 99

PERFTECH d.o.o.
Tel.: 04 579 00 00

IT d.o.o.
Tel.: 01 530 52 70

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY



VODIČ PO DIGITALNI FOTOGRAFIJI

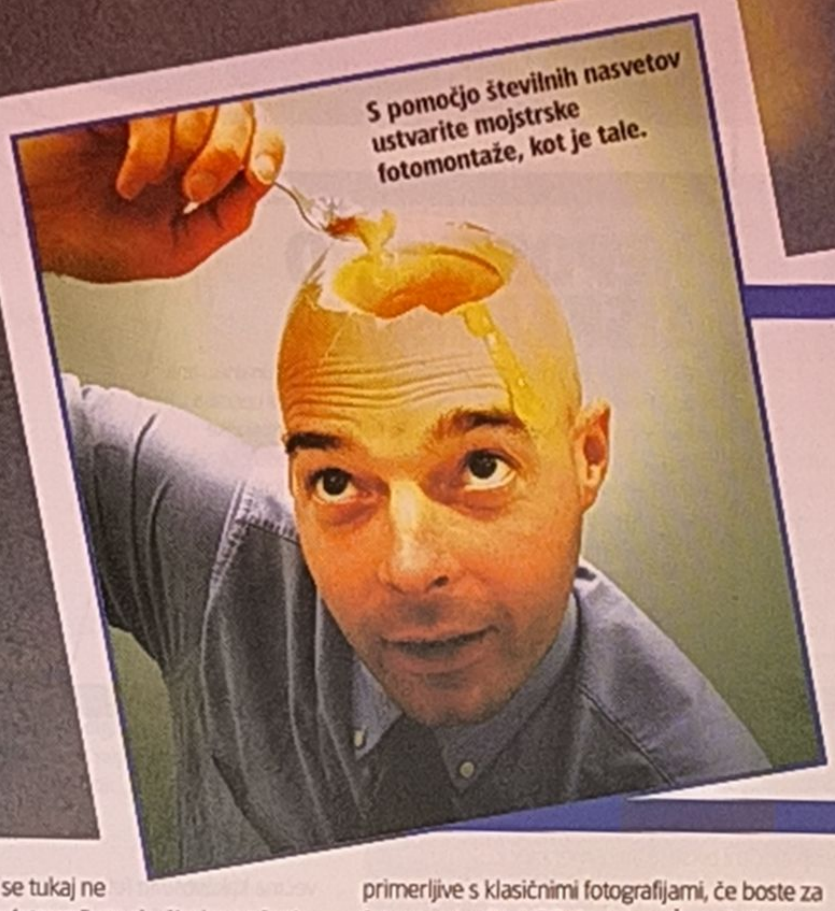
Takojšen pregled slik, priročnejše shranjevanje, hitro urejanje fotografij ter cenejše fotografiranje. Ali ni že skrajni čas, da preklopite na digitalno, se sprašuje Nikola Janković

Še pred nekaj leti so digitalni fotoaparati veljali za modno novost, ki je bila s kakovostjo slik in zapletenostjo uporabe daleč od klasičnih aparatov s filmom. Plastične digitalne igračke so proizvajale slike v nizki ločljivosti, tako da ni bilo čudno, da so se profesionalni fotografi ob besedni zvezi "digitalna fotografija" posmehovali, tehnologija pa je kljub nizki kakovosti ostajala izven dosega debeline denarnic navadnih smrtnikov. Seveda pa

napredek ne miruje. Prednosti digitalnih fotoaparatov so vam, kot tehnološko osveščenemu bralcu *PCFormata*, najbrž dobro znane. Filmov vam ni potrebno nositi v studio ter čakati na kemični proces, da si ogledate, kako izgledate na fotografijah. Ni vam potrebno porabiti bogastva za kupovanje filmov in razvijanje ducatov fotografij z dopustov. Fotografije lahko v nekaj korakih prenesete na računalnik, jih digitalno obdelate in popravite napake na sami fotografiji. Prišel je čas, ko tudi profesionalni fotografi spoznavajo prednosti digitalne tehnike, saj najnovejši digitalni fotoaparati že prinašajo kakovost, ki je primerljiva s tisto pri analogni tehniki.

Prihranite vsak dan

Tako kot pri drugih digitalnih tehnologijah, je tudi tukaj pomembno vlogo igral padec cen. Za manj kot sto tisočakov dobite fotoaparat, ki ga je preprosto uporabljati in s katerim lahko izdelate fotografije, ki bodo tudi natisnjene izgledale odlično. Digitalni fotoaparati so sicer še vedno dražji od analognih modelov, vendar morate vedeti, da vas do razvijanje slik na vsakem posameznem filmu stalo med tremi in štirimi tisočaki, medtem ko je fotografiranje z digitalnim fotoaparatom praktično zastonj. Zaradi tega boste fotografirali veliko več kakor poprej, kar bo vodilo k boljšim fotografijam in izboljšanju vaših fotografski spretnosti.



ŽELITE VEČ?

Poiščite revijo, namenjeno digitalni fotografiji.

V drugi polovici maja na prodajnih mestih poiščite *PC Formatov Popolni vodič: Digitalna fotografija*, v kateri boste na stotih straneh našli obilo nasvetov za fotografiranje, vodičev za obdelavo slik in številne članke, skozi katere vas bomo poskusili navdahniti, da bi ustvarili boljše slike. Če si digitalnega fotoaparata še ne lastite, pa razmišljate o nakupu, boste v reviji našli tudi pregled večine digitalnih fotoaparatov, ki jih lahko najdete na policah naših trgovin, istočasno pa boste lahko prebrali, katere so prednosti digitalne fotografije. V kolikor pa digitalni fotoaparat že imate, boste cenili poglobljene in izvirne vodiče po številnih opravilih na to priljubljeno temo. Če želite biti obveščeni o natančnem datumu izida revije, se naročite na naš sporočilni seznam na **www.pcformatslo.net**.

Prihranek pa se tukaj ne konča. Recimo, da fotografirate družinsko srečanje, nato pa želite fotografije razposlati vsem sorodnikom. Namesto, da naročite veliko število dodatnih fotografij in za razvijanje porabite celo bogastvo, jih preprosto razpošljete po elektronski pošti, ali – še bolje – postavite na spletno stran ter vsem sporočite spletni naslov, na katerem si lahko fotografije ogledajo. Najbrž boste najboljše fotografije še vedno želeli v papirni obliki za družinski album, vendar lahko med stotinami fotografij izberete le najboljše ter jih natisnete na kakovostnem barvnem tiskalniku ali razvijete v lokalnem studiu, ostale pa preprosto shranite na CD. Večpredstavnostne zmogljivosti PC-jev nam omogočajo pokazati posamične fotografije ali jih postaviti v zaporedje, opremljene z zvočno (glasbeno ali govorjeno) in grafično podlago. Fotografije lahko tudi posnamete na disk DVD in ga v ogled pošljete sorodnikom ali prijateljem.

Sedaj je torej jasno, da bo vaš naslednji fotoaparat digitalni, vendar se tovrstni fotoaparati med seboj razlikujejo po kakovosti, ceni in zmogljivostih. Na kaj torej morate paziti pri izbiri, da boste z njim zadovoljni tako vi, kot tudi vaš žep?

Sladke muke

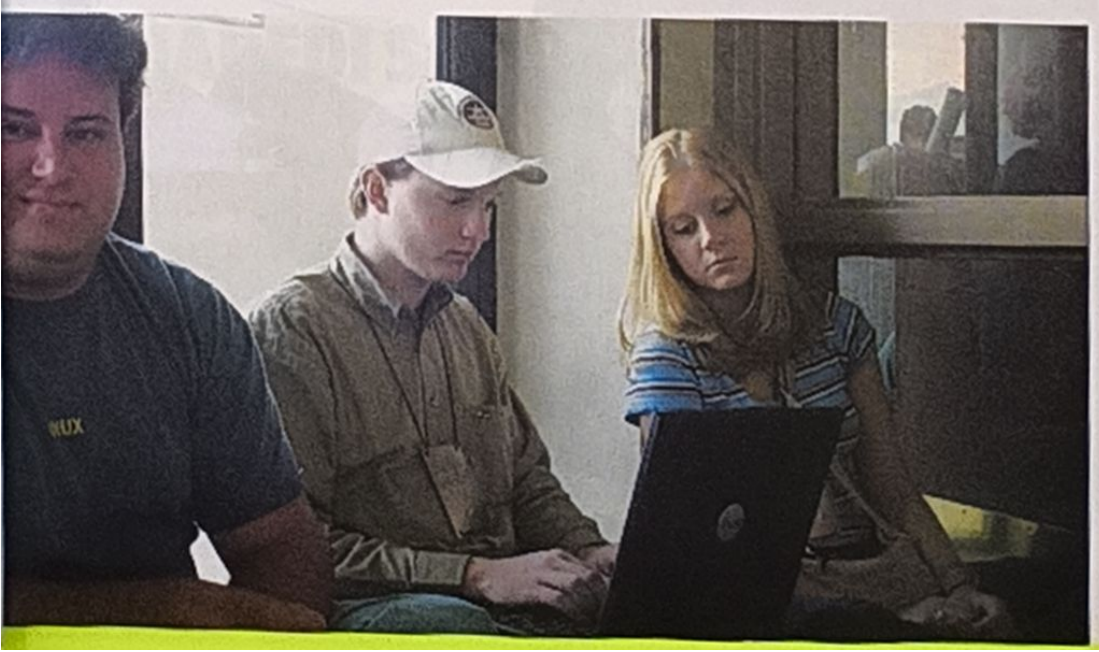
Kot ponavadi, tudi tukaj ponavadi velja pravilo "koliko denarja, toliko glasbe". Prav tako morate vedeti, da so digitalni fotoaparati dražji od analognih, tako da ne pričakujte kakovosti, primerljive s klasičnimi fotografijami, če boste za fotoaparat odšteli 50 tisočakov. Če se želite le preizkusiti v digitalni fotografiji, občasno posneti nekaj fotografij ter jih uporabljati le za pošiljanje po elektronski pošti, ogled na računalniškem zaslonu ali za postavitev na spletno stran, vam bo najbrž zadostoval preprost fotoaparat v tem cenovnem razredu. Zgodba pa se spremeni, če želite digitalni fotoaparat uporabljati za vse fotografije, jih kdaj tudi natisniti in postaviti v album. V tem primeru boste razmišljali o nakupu aparata z ločljivostjo vsaj dveh ali treh megapikslov, ki pa jih je dandanes na srečo na tržišču precej.

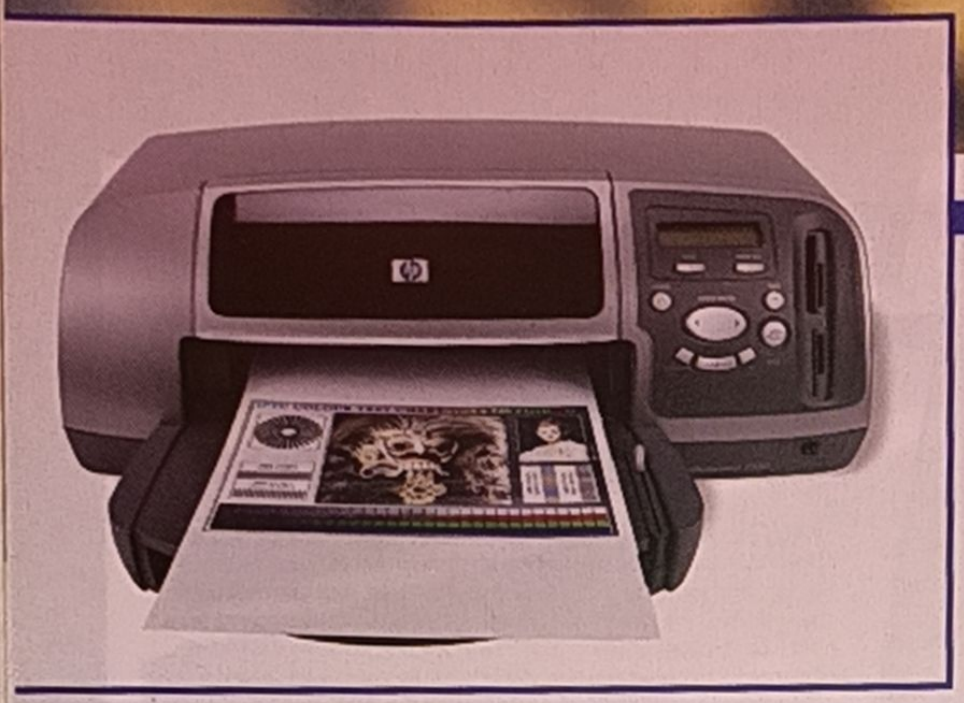
Najpomembnejša lastnost je število megapikslov, ki jih kamera premore. Megapiksel je sestavljen iz milijona pikslov, ki so v bistvu točke, ki sestavljajo vaše fotografije. Napredni fotoaparati se ponašajo s štirimi, petimi ali šestimi megapiksli, seveda pa je cena temu primerna, vas pa zanima, kakšno velikost fotografij vi potrebujete. Najbolj osnovni digitalni fotoaparati ponujajo ločljivost 640 x 480 točk (0,3 megapiksla), kar bo komajda zadostovalo za razpošiljanje fotografij po elektronski pošti. Takšni aparati so vam na voljo že za 20 tisočakov.

Če želite fotografije dostojne kakovosti, ki jih boste prikazovali le na računalniškem ali TV zaslonu, potrebujete ločljivost 1.024 x 768 (1 megapiksel). Če fotografirate v ločljivosti 1.600 x 1.200 točk (2 megapiksla), boste lahko fotografije obrezali ter jih še vedno prikazali čez celoten zaslon, s kakovostnim tiskalnikom pa boste takšne fotografije lahko kakovostno natisnili v klasičnem fotografskem formatu. Če želite natisniti fotografijo v formatu A4, boste potrebovali že tri megapiksle, kar pomeni strošek stotih tisočakov ali več. To je tudi ločljivost, ki jo bo večina potrebovala.

"Najbrž boste najboljše fotografije še vedno želeli v papirni obliki, vendar lahko med stotinami izberete le najboljše, ostale pa preprosto shranite na CD."

Vendar ne gre le za megapiksle. Izbirali boste tudi med stopnjami kompresij za fotografije, kar bo vplivalo na število fotografij, ki jih lahko stisnete na pomnilniško kartico. Če fotografirate v ločljivosti 1.600 x 1.200 lahko na 64 Mb pomnilniško kartico spravite okrog 130 fotografij v visoko kakovostnem

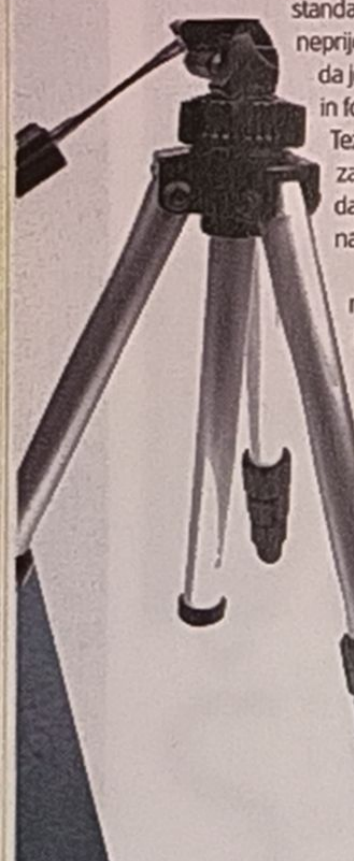




NEPOSREDNO TISKANJE

Glede na to, da je takojšnje urejanje fotografij na računalniku ena poglavitnih prednosti digitalne fotografije, se nam zdi uporaba tiskalnikov, ki omogočajo neposredno tiskanje s pomnilniške kartice nesmiselna, seveda pa je na mestu, da to možnost vsaj omenimo. Nekateri tiskalniki imajo namreč reže, v katere lahko vstavite pomnilniške kartice, preko LCD menija nastavite želeno kakovost tiskanja in natisnete fotografije brez uporabe računalnika. Bolj zanimive od tega se nam zdijo Sonyjeve poteze, ki je pričel vgrajevati čitalnik kartic Memory Stick v svoje televizorje, miške, enote CD-R ipd., tako da lahko svoje fotografije prikažete skorajda kjer koli in kadar koli – kar s same kartice.

načinu, približno 45 v super kakovostnem in kar 650 fotografij v standardnem načinu. V standardnem načinu se žal ne boste mogli izogniti neprijetnim stranskim učinkom kompresije, tako da je bolje vedno imeti pri roki dodatne kartice in fotografirati v super kakovostnem načinu. Težava je lahko edino v tem, da bo fotoaparat zaradi večje velikosti slike na kartico zapisoval dalj časa, tako da ne bo takoj pripravljen za naslednji posnetek.



Naslednja značilnost, na katero boste morali paziti, je stopnja zooma vgrajenih leč. Pozorni bodite na t.i. optični zoom fotoaparata, ki je ponavadi izražen v faktorju 2x ali 3x, ali pa s številko, ki pove, kakšna bi bila zmogljivost zooma pri klasičnem fotoaparatu. Trikratni optični zoom vam, na primer, prinaša možnost zoomiranja, ki je primerljiva analognim aparatom z razponom zooma 35–105 mm. Takšen optični zoom bi moral zadostovati za večino vsakdanjih fotografskih potreb.

Tukaj je tudi digitalni zoom, ki bi znal preslepiti neukega kupca. Gre za možnost nadaljnjega približevanja fotografiranega subjekta, za dodatni faktor 2x, 3x in podobno. Vendar pozor – digitalni zoom deluje tako, da "ugiba" kaj bi se naj nahajalo med manjkajočimi piksli (s tako imenovano interpolacijo), tako da bo rezultat v večini primerov podoben tistemu, ki bi ga dobili, če bi sliko povečali v programu za grafično obdelavo. Zato ga uporabljajte le v skrajnem primeru in se na ta podatek pri nakupu zanašajte preveč.

Vedno pregledno

Bistvena prednost digitalne fotografije je tudi možnost takojšnjega pregleda rezultatov. Dandanes le najcenejši fotoaparati prihajajo brez LCD zaslončka – barvnega zaslona, ki sicer dobesedno žre baterije, vendar vam omogoča, da si že pred slikanjem ogledate, kakšna bo fotografija, ter da po potrebi tudi ponovite posnetek. Zaslonček skozi sistem menijev omogoča tudi hitre spremembe nastavitev fotografiranja. Tudi struktura menijev je pomembna pri odločitvi za nakup digitalnega fotoaparata. Če meniji niso logično razporejeni ali pa boste za spremembo velikosti fotografije ali načina delovanja bliskavice morali prevečkrat pritisniti na gumb, se vam bo kaj hitro zgodilo, da boste zamudili priložnost za odlično in enkratno fotografijo.

Da bi bile nastavitve čim bolj neposredne, večina kakovostnih fotoaparatov za spremembe uporablja tako LCD zaslon, kakor tudi gumbe in kolesca na ohišju. Seveda pa tudi zasloni niso na vseh aparatih enaki – cenejše kamere prihajajo s slabo osvetljenimi zasloni, na katerih boste ob sončnih dneh le s težavo kar koli videli. Vsekakor pa za fotografiranje namesto LCD zaslona čim pogosteje uporabljajte optično kukalo, saj boste na ta način bistveno prihranili na baterijah.

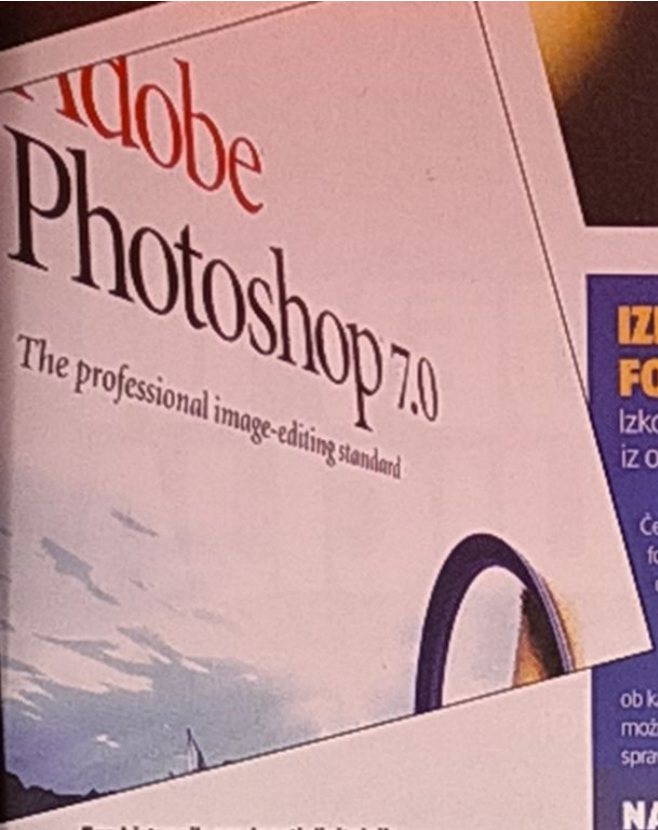
Pred nakupom se prav tako izplača preveriti, kakšne baterije uporablja vaš potencialni fotoaparat. Če gre za klasične baterije AA, ki so na voljo v vsaki samopostrežni trgovini, boste sicer lahko ob sebi vedno imeli rezervni komplet ter v ključnem trenutku ne boste ostali brez energije, vendar boste ugotovili, da denar, ki bi ga pri analognem aparatu porabili za razvijanje slik, sedaj porabite za nakup vložkov. Baterije, ki jih je možno znova napolniti so najboljša izbira, če je le možno pa izbirajte med NiMH ali litij-ionskimi vložki.

Nadgradite pomnilnik

Medtem ko se pri analogni fotografiji posnetki shranjujejo na film, jih digitalni fotoaparati zajamejo s pomočjo senzorja CCD (enote, ki zajema

"Pred nakupom se prav tako izplača preveriti, kakšne baterije uporablja vaš potencialni fotoaparat"

"LCD zaslonček se uporablja med fotografiranjem, za ogled že posnetih slik in za nastavitve v menujih."



Ena bistvenih prednosti digitalnih fotoaparatov je možnost neposrednega računalniškega urejanja slik.

svetlobo in je podobna tistim v kamkorderjih in skenerjih) ter shranjujejo v digitalni obliki. Najcenejše in starejše digitalne kamere omogočajo shranjevanje slike v interni pomnilnik, ki pa je zelo omejen in ga ni mogoče nadgraditi. Na srečo pa velika večina digitalnih fotoaparatov shranjuje podatke na pomnilniške kartice. Standarda sicer ni, najbolj pogoste pa so še vedno kartice CompactFlash in SmartMedia. Tukaj so tudi drugi formati, kot so recimo xd-Picture, Secure Digital in Sonyjev Memory Stick, ki pa so zaenkrat še nekoliko dražji od prvih dveh.

Dobra novica je, da cene pomnilniku flash občutno padajo, tako da vam že ob nakupu digitalnega fotoaparata priporočamo investicijo v kartico velikosti vsaj 64 Mb ali 128 Mb. Če ob nakupu dobite, recimo 8 Mb kartico, boste pri fotoaparatu z dvema megapikseloma in pri fotografiranju z najvišjo kakovostjo nanjo spravili le sedem fotografij. Po fotografiranju slike na PC spravite preko kabla USB (izogibajte se aparatom s serijskim priključkom), če pa želite hitrejši dostop do fotografij, lahko investirate v čitalnik kartic, ki so dandanes na voljo že od 10 tisočakov naprej.

Pred nakupom si oglejte tudi bliskavico, ki jo fotoaparat ponuja. Najcenejši aparati so na voljo z enostavnimi bliskavicami, ki bodo zadostovale le za najbolj osnovno uporabo, nekateri pa celo prihajajo brez nje. Pri dražjih fotoaparatih je na voljo več načinov delovanja bliskavice, kot je priljubljeno zmanjšanje učinka rdečih oči pri fotografiranju ljudi. Fotoaparati se neprijetnemu učinku skušajo izogniti tako, da pred glavnim bliskom izstrelijo nekaj hitrih predbliskov, zožijo zenice fotografiranca in tako zmanjšajo učinek. Seveda pa lahko to napako, kakor tudi številne druge, na preprost način odstranite tudi na svojem PC-ju, s pomočjo programa za grafično obdelavo.

Digitalna temnica

Za urejanje in izboljšanje digitalnih fotografij potrebujete le osebni računalnik (ki bi ga kot bralec *PCFormata* skorajda moral imeti) ter grafični program. Dandanes so vam napredni programi za obdelavo slik, kot je recimo *PhotoShop Elements 2*, na voljo že od 15.000 SIT naprej, osnovno programsko opremo pa večkrat dobite tudi že z nakupom fotoaparata.

Med obdelavo fotografij se boste največkrat lotevali preprostih načinov izboljšanja videza, kot je ostrenje robov, nastavitve osvetljenosti in kontrasta, uravnavanje barv in tako naprej. Seveda pa se urejanje digitalnih fotografij pri tem le prične in ko se v zadevo enkrat poglobite ter prvič odstranite neželene mozolje z obraza vaše najstniške sorodnice, boste okusili tudi to prednost, ki vam ponuja možnost poglabljanja v nove globine digitalne fotografije.

PCF

IZDELAVA FOTOGRAFIJ

Izkoristite najboljše iz obeh svetov.

Če ne morete brez fotografij v starem družinskem albumu ali pa vaša boljša polovica potrebuje nekaj, kar bo razkazovala na klepetu ob kavici, boste želeli imeti možnost svoje fotografije tudi spraviti na papir.

NAREDI SAM

Kot prvi so tukaj barvni brizgalni tiskalniki. Če želite najboljše rezultate, ki jih je mogoče doseči kar doma, boste investirali v foto tiskalnik. Ta razen klasičnih štirih tiskarskih barv (sistem CMYK) uporablja še dve dodatni barvi – foto cian in foto magenta, zaradi česa so natisnjeni rezultati še bolj podobni fotografijam, ki jih naročite v foto studiu. Cene kakovostnih foto tiskalnikov so presenetljivo nizke – dandanes že od 30.000 SIT, vendar bodite pozorni na ceno potrošnega materiala. Cena vrhunskega fotografskega papirja je lahko do 150 SIT in več za list A4, če pa tiskate v najvišji kakovosti, dodajte še 50–100 SIT za porabo črnila. Zato pred izbiro tiskalnika vedno preverite cene kartuš in koliko strani lahko z njo natisnete.

PROFESIONAL NA REŠITEV

Kljub napredku v razvoju foto tiskalnikov pa fotografije natisnjene z njimi ne dosegajo kakovosti fotografij, razvitih v foto studiih. Razlike so sicer malenkostne, če pa želite vrhunsko kakovost, se odpravite v profesionalni studio, ki ste ga doslej uporabljali za razvijanje klasičnih fotografij – velika večina omogoča razvijanje tudi digitalnih fotografij. Preden medij dostavite na razvijanje, vam seveda priporočamo, da slike obdelate na svojem računalniku.

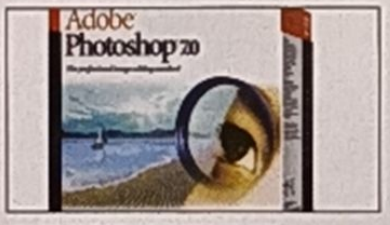
IZ NASLANJAČA

Obstaja pa tudi možnost, da ne zapustite doma ter svoje posnetke naročite preko spleta. Podobne storitve so v tujini že zelo razširjene, od tega meseca pa je prva na voljo tudi pri nas. Podjetje Meditrade, zastopnik za Kodak, vam omogoča nalaganje fotografij preko njihove spletne storitve eFoto (www.efoto.si), nato pa le naročite velikost in število posnetkov, fotografije pa vam v sedmih dneh dostavijo na vaš naslov. Cena za fotografije formata 10 x 15cm je 90 SIT.

NAREDI SAM Programi za obdelavo vaših fotografij.

PHOTOSHOP ELEMENTS 2

Odlična izbira za obdelavo digitalnih fotografij – cenejša in preprostejša različica legendarnega programa *PhotoShop*, ki pa prinaša vse, kar potrebujete za delo s fotografijami.



PHOTOSHOP 7

Industrijski standard in med profesionalci najbolj priljubljen program za obdelavo slik, vendar za domačega uporabnika veliko predrag in v večini primerov preveč zapleten za uporabo.

PAINT SHOP PRO 7

Že nekaj let eden bolj priljubljenih programov za obdelavo slik, ki ga dobite kot shareware. Odlična izbira orodij za obdelavo slik, čeprav za naš okus nekoliko zaostaja za *Elements 2*.

IRFANVIEW

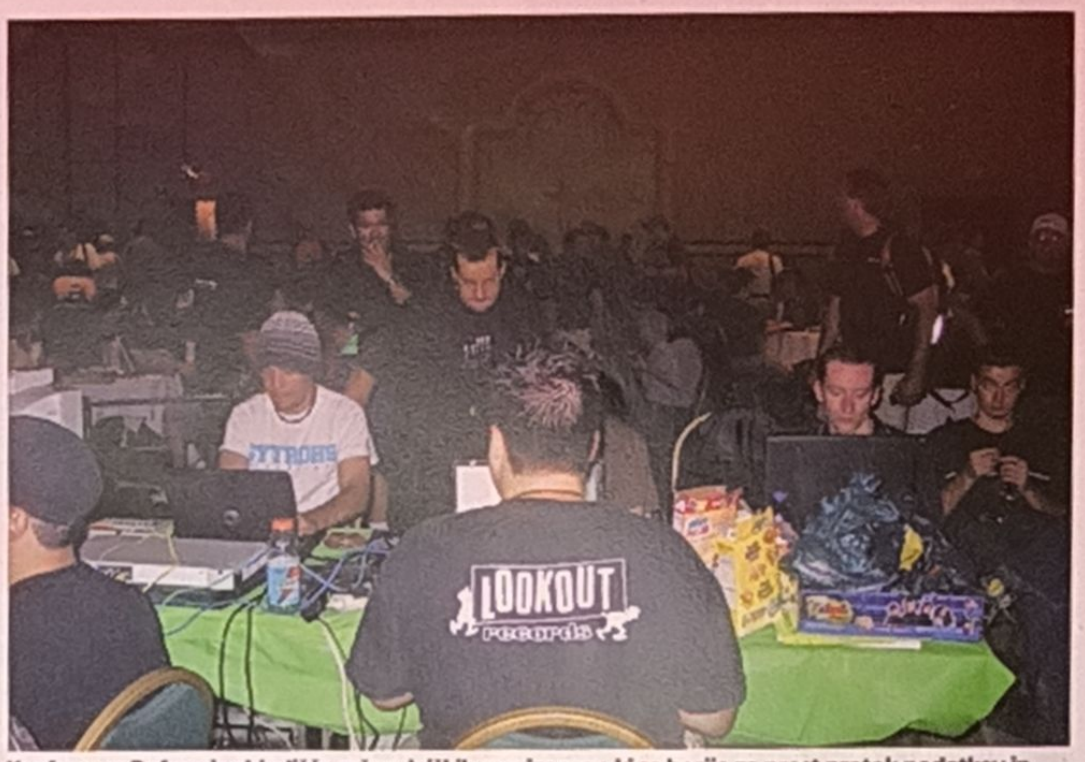
Brezplačen program za grafično obdelavo, ki se ne more kosati z drugimi, vendar na preprost način in zastonj ponuja osnove, kot so pregledovanje, rezanje, obračanje, sprememba velikosti ipd.

VSTAJA HEKERJEV IN KONTRAREVOLUCIJA

Vojne se ne bijejo le s pehoto, tanki in letali – spopadi potekajo tudi v kiber-vesolju.

Piše **Boštjan Uršič**

Varnost, še posebej računalniška varnost, ni igra. Tukaj namreč govorimo o zaupnih podatkih, katerih vrednost včasih presega BDP naše podalpske deželice, spet drugič pa vdor v računalniški sistem le moti poslovanje, nenazadnje pa so lahko oškodovani tudi ničesar krivi posamezniki. Hekanje je bilo nekoč v domeni peščice anonimnežev, ki so premogli dovolj pionirskega duha, da so si v svinčenih sedemdesetih in osemdesetih omislili povezavo s predhodnikom interneta, ki so v računalniške sisteme tedaj povečini znanstvenih inštitutov in koncernov vdirali zaradi zabave - da bi "dokazali, da to zmorejo". A kmalu je vdiranje v računalniške sisteme postalo donosen posel in celo del vohunske igre med obema blokoma hladne vojne, dandanes pa so napadi že tako pogosti in škodljivi, da jih nekateri več ne pojmujejo kot "digitalni kriminal", ampak kot "kiber-terorizem".



Konferenca Defcon je zbirališče računalniških zagrizencev, ki se borijo za prost pretok podatkov in opozarjajo na varnostne pomanjkljivosti.

Pentagon, 5. marec 1999 – Ameriško obrambno ministrstvo je na ta dan potrdilo, da vdore v njihove računalniške sisteme preučuje posebna skupina kriminalistov in obveščevalcev.

Namestnik obrambnega ministra, John Hamre, je komite Bele hiše o oboroženih silah obvestil, da napadalci niso bili le posamezni hekerji in še zatrdil, da je težava dosegla tako gigantske razmere predvsem zaradi sodelovanja oseb znotraj ministrstva z napadalci. Hamre je še poudaril, da je informacijska tehnologija sicer močno izboljšala delovanje vojaških operacij, je pa ZDA istočasno odprla za nove oblike napadov.

"Naša odvisnost od teh sistemov in njihov vitalen pomen pri izpeljavi vseh operacij, nas je naredila ranljive v primeru, da so omenjeni sistemi moteni," je poudaril Hamre. "Enake tehnologije, ki jih uporabljamo, so na voljo tudi našim nasprotnikom, pa še cenene so. Sedaj moramo vzpostaviti obrambne mehanizme, ki nas bodo ubranili pred našimi najmočnejšimi nasprotniki, kakor tudi pred teroristi, hekerji in njihovimi sodelavci v naših organizacijah." Hamre je še povedal, da napadi postajajo vse bolj sofisticirani in kažejo na to, da v večini primerov ne gre za vandalske najstnike, temveč za organizirane znalce, ki natančno vedo, kaj iščejo.

Zgornje sporočilo več kot nazorno prikazuje stranske učinke popularizacije računalništva in takojšnje povezljivosti kjer koli. Pravzaprav to pomeni, da lahko že običajen študent računalništva z nekaj znanja o omrežjih in varnostnih sistemih, z arhaičnim računalnikom in modernsko povezavo vdre ali pa vsaj resno ogrozi varnost z internetom povezanih računalniških sistemov. Kaže pa tudi na še en trend – prestrukturizacijo hekerjev, ki so večinoma iz objestnih adolescentov zrasli v strokovnjake, ki se zavedajo svojih zmožnosti in ki jim vsako pravilo in vsak varnostni sistem predstavljajo nov izziv.

V levem kotu - hekerji

Beseda "hacker" je anglosaksonskega izvora in sega nazaj v 14. stoletje, ko je označevala osebo, ki pri kakšnem opravilu ni posebej izkušena ali spretna. V sedemdesetih letih prejšnjega stoletja so se z besedo "hacker" opisali navdušenci nad računalništvom. Izraz je odražal njihov pristop k računalništvu: zavrgli so formalno izobrazbo in se igrali z računalniki, dokler jih niso prisilili k

PRELOMNICE V SVETU HEKERJEV

Zgodovinska perspektiva na hekerje in družbo.

1876
Alexander Graham Bell izumi telefon.

1878
Prvo poročilo, da so mulce "odstranili" s telefona zavoljo potegavščin.

1971
John Draper odkrije, da piščalka iz škatle kosmičev reproducira ton za odprtje brezplačne telefonske povezave. Nadene si psevdonim "Captain Crunch".

1981
IBM predstavi IBM PC, očeta sodobnih osebnih računalnikov.

1984
Ameriški kongres sprejme Comprehensive Crime Control Act, ki na tajno službo prelaga pooblastila v zvezi s prevarami z računalniki in kreditnimi karticami.

1986
V ZDA sprejet zakon o varovanju osebnih podatkov na računalniških sistemih.

1988
Robert Morris z virusom sesuje 6.000 računalnikov na internetu in ga oglobijo za 10.000 USD. Vlada ZDA ustanovi Zvezno skupino za posredovanje v nujnih računalniških primerih.

1990
Tajna služba ZDA izpelje operacijo Sundevil, ki se je je v javnosti oprijel vzdevek "pogrom hekerjev"; zaplenijo več tisoč računalnikov.

1993
Aretirajo člane skupine Masters of Deception; vsi priznajo krivdo za računalniške prevare.

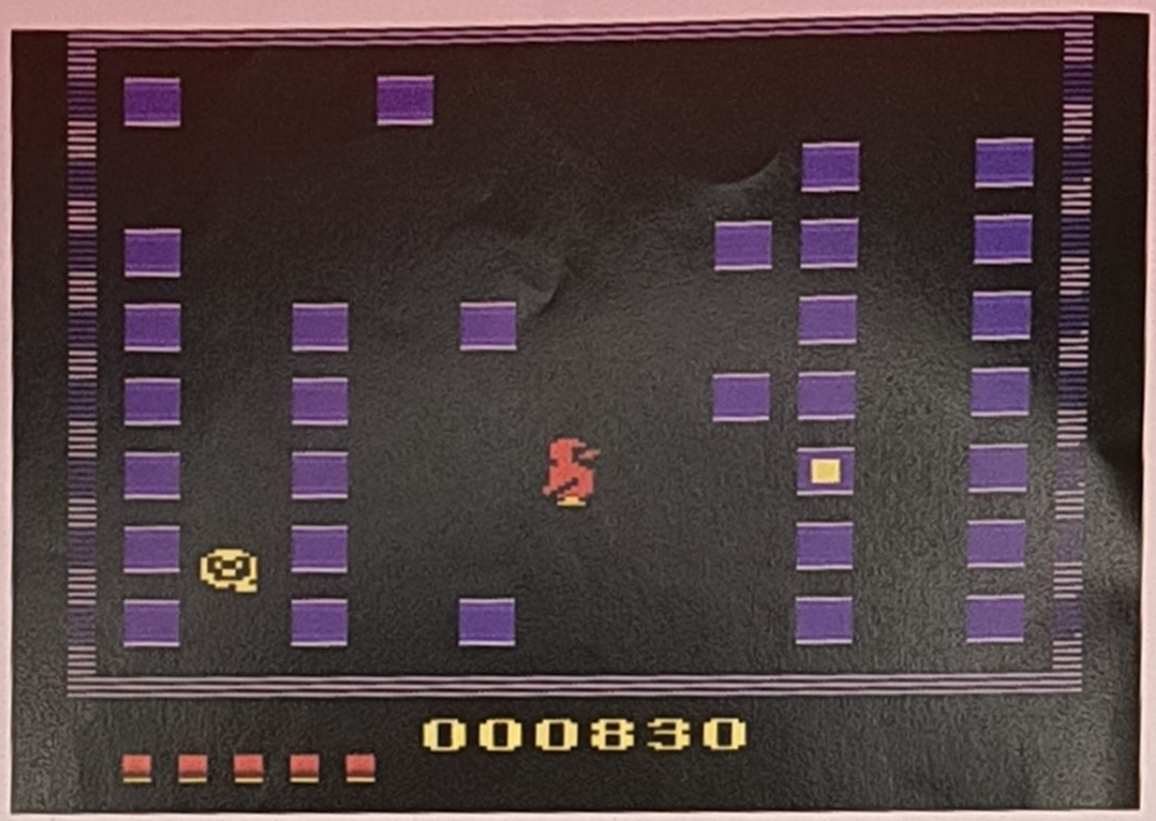
1994
Vladimir Levin, diplomiranec sanktpetersburške univerze, v navezi z drugimi ruskimi hekerji ukrade 10 milijonov USD iz Citibank; aretirajo ga naslednje leto v Londonu.

1995
Kevina Mitnicka aretirajo in obtožijo, da je ukradel 20.000 številk kreditnih kartic. 1996 prizna krivdo.

1998
Ameriška državna tožilka Janet Reno najavi ustanovitev National Infrastructure Protection Center

1998
Zaporedni vdori v Pentagonove računalnike. Izraelski najstnik Ehud Tenenbaum, "The Analyzer", trdi da je dva kalifornijska najstnika poučil o vdiranju.

1998
Člani hekerske skupine LOpht pred ameriškim senatom pričajo o nevarnih varnostnih luknjah in zatrdijo, da lahko v eni uri onesposobijo internet.



Tole je posnetek iz igrice Pengo, ki je tako navdušila Hansa Huebnerja, da si je njen naslov izbral za svoj psevdonim.

delovanju. Izraz "heker" pa je kmalu dobil negativen prizvok zavoljo posameznikov, ki so pričeli izkoriščati varnostne luknje v raziskovalnih in poslovnih sistemih, mediji pa so vse skupaj kmalu zagrabili in napihnili.

Zakaj se ljudje sploh odločajo za vdore v računalniške sisteme? Anonimni heker je novinarju ameriške TV mreže PBS razložil: "Gre za moč na dosegu roke. Moč pa je nadzor nad računalniki vlade, vojske, velikih korporacij. In če veste kaj početi, lahko brez omejitev potujete po internetu. To je moč; moč, ki vas prevzame!" Seveda pa se hekerji za vdore in druge vrste nadlegovanj zatekajo k različnim orodjem:

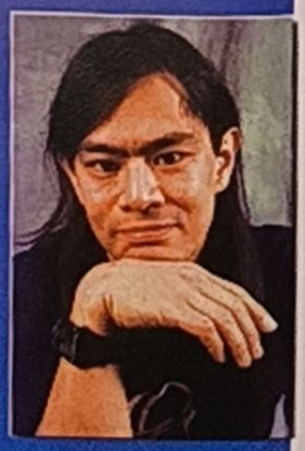
Napadi Denial of Service (DoS): Zasnovani so tako, da legitimnim obiskovalcem spletnih strani preprečijo dostop do njih. Hekerji poganjajo programe, ki neprestano zahtevajo informacije iz žrtvinega računalnika vse dokler ta računalnik ne more več odgovarjati na prošnje. Februarja 2000 je bilo več znanih spletnih strani, vključno z Yahoo, Amazon.com in eBay, prizadetih z napadi DoS, tako da so bile strani več dni nedosegljive.

DNS Spoofing: Ko svoj brskalnik usmerite na kakšno spletno stran, najprej povohlja v ogromno bazo podatkov z imenom Domain Name Service (DNS), kjer so imena strani zapisana s številkami. Do "lažnega DNS" pride, ko heker spremeni vnos v podatkovni bazi DNS in brskalnik preusmeri na kakšno drugo stran. Heker lahko postavi tudi lažno spletno stran, na katero preusmerja obiskovalce ter tam krade njihove podatke in gesla.

Packet Sniffer: Tako kot veliko orodij v hekerjevi orožarni, so bili "vohljači paketov" v osnovi namenjeni administratorjem za pomoč pri odpravljanju omrežnih napak. V bistvu gre za naprave, ki uporabniku omogočajo prestrezanje in prevajanje paketov informacij, ki potujejo po omrežju. Vse informacije, vključno z gesli, se pri

TSUTOMA SHIMOMURA

Portret borca proti hekerjem.



Tsutomu Shimomura je docent na San Diego Supercomputer Center, kjer obdeluje težave, ki segajo od računske fizike do računalniške varnosti. Na Kalifornijsko univerzo se je vpisal leta 1989, da bi se priključil oddelku za fiziko kot raziskovalni znanstvenik. Med njegove največje znanstvene dosežke spada sodelovanje pri izgradnji dveh paralelnih računalniških arhitektur.

Shimomura pa je kljub znanstvenim dosežkom najbolj znan kot strokovnjak za računalniško varnost. Tako je z velimi ameriškimi varnostnimi agencijami sodeloval kot svetovalec, leta 1993 pa je pričal pred kongresno komisijo v zvezi s pomanjkljivo zasebnostjo in varnostjo pri prenosnih telefonih. Pravo slavo pa je doživel februarja 1995, ko je skupini podjetij pomagal izslediti legendarnega hekerja Kevina Mitnicka, ki je naletel na "mino" ko je vdrl v Shimomurin računalnik.

Shimomura je sicer japonski državljan, vendar živi v San Diegu in je avtor *Takedown: The Pursuit and Capture of America's Most Wanted Computer Outlaw – By The Man Who Did It*.

pošiljanju prevedejo v pakete.

Socialni inženiring: Gre za hekerski termin, s katerim označujejo zapeljevanje oziroma manipulacijo z nič hudega slutečimi osebami, da bi od njih izvabili varnostne informacije.

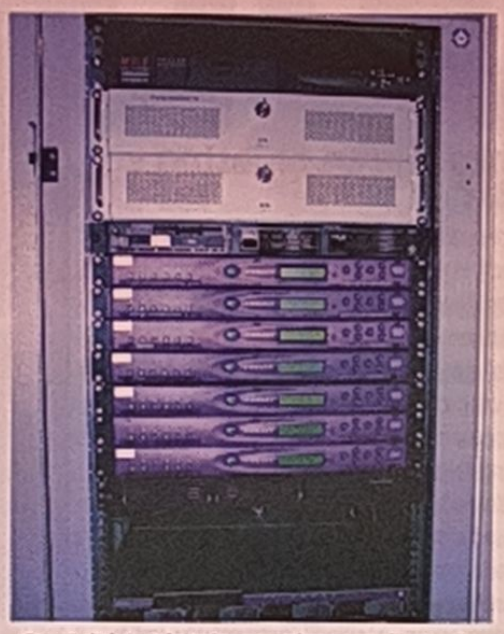
Trojanski konji: Gre za "stranska vrata" v računalniški sistem. Heker lahko trojanskega konja prikrije kot program, video ali igro, tako da ga uporabnik nevede namesti na sistem. Ko je trojanec nameščen, ima heker dostop do vseh datotek na trdem disku, elektronske pošte, lahko pa celo ustvarja sporočila, ki se pojavijo na zaslonu. Večina trojanskih konjev deluje tako, da prestreza uporabniška gesla. Najslavnejši tovrstni program je nedvomno *Back Orifice*, s katerim uporabnik dobi dostop do katerega koli računalnika z operacijskim sistemom Windows.

Virusi in črvi: To so programi, ki se razmnožujejo in se eksponentno širijo po omrežju. Takšni programi po definiciji niso škodljivi; prvi črv z imenom Morris Worm je bil le eksperiment Cornellske univerze, ki pa se je tako uspešno širil in na internetu požrl toliko virov, da se je veliko računalnikov sesulo.

Današnji programi te vrste so veliko bolj nevarni, saj imajo pripete nevarne programe. Virus se širi z okuženjem drugega objekta na računalniku – programa, datoteke ali zagonskega sektorja. Črv pa se po omrežju iz računalnika na računalnik širi, ne da bi za to potreboval datoteko ali drugi objekt.

Hekerski napadi so načeloma kriminalna aktivnost, segajo pa od majhnih kraj, do terorizma. Seveda pa najdete še tudi vse vmesne komponente. Tako najdete kiber-žeparja, ki bo ukradel vašo osebno identiteto in uničil vašo kreditno sposobnost z zlorabo številke vaše kreditne kartice. Obstajajo organizirani kriminalni sindikati, ki serijsko kradejo velike količine številk kreditnih kartic in jih uporabljajo za globalne kreditne goljufije. Tukaj so vlade in gospodarske združbe z vsega sveta, ki želijo ukrasti tehnologijo, s katero bi dohiteli bolj razvite države in družbe. In nekje tam zunaj se nahaja kiber-bombaš, ki bo iz

Kevin Mitnick je tudi sam v zadnjih letih postal tarča hekerskih napadov.



Strežniki, kot je tale, so najpogostejša tarča hekerskih vdorov.

čisto lastnih motivov izpeljal kakšno zares neprijetno dejanje, s katerim bo škodoval tisočem. Tukaj so še kulti, kot je Asum Shinri Kyo, ki so aktivno vdirali v tehnološka podjetja, katerih tehnologija jih je zanimala. In če omenimo še kiber-Osamo bin Ladna, je slika zares črna.

Vstaja na internetu

Internet je povezal ljudi in zelo koristi človeštvu, saj si lahko sedaj posamezniki in družbe simultano izmenjujejo ideje in vire. Tako stik "iz oči v oči" skorajda ni več potreben. Vendar pa tehnologija, ki to omogoča, tudi hekerjem olajša napade, ki so lahko veliko hujši kot v resničnem svetu. Čeprav so grožnje v kiber-vesolju približno enake tistim v resničnem (recimo prevare in terorizem), pa se razlikujejo v treh pomembnih podrobnostih: zvišani dobičkonosnosti, akciji iz daljave in izjemno hitremu širjenju tehnologije.

Avtomatizirani napadi (skripte) so kljub statistično majhnemu izkoristku dobičkonosni prav zaradi minimalnega vloženega truda – res vas nič ne stane, če programu v 99 % poizkusov ne uspe, ko pa za izvajanje ni potreben uporabnikov poseg. Drugič: internet dovoljuje akcijo na daljavo. Internet je brezmejen in vsaka točka na internetu je povezana z drugo. Kar pomeni, da lahko napadalec iz Senegala napade banko v Ljubljani, ne da bi zapustil svoj dom.

Tretjič: internet omogoča veliko lažje in uspešnejše širjenje tehnologije. Pred prihodom interneta so se tehnike napadov širile izjemno počasi, zato je bilo dovolj časa za razvoj in dodelavo protiukrepov. Danes se nove tehnike širijo v roku nekaj ur ali dni, zato je pravočasen razvoj učinkovitih obrambnih ukrepov veliko težji.

Prav zato je potreba po varnih informacijskih sistemih in omrežjih toliko večja. Ocenjevanje varnosti informacijskega sistema in omrežij je vitalna komponenta zavarovanja sistema. S takšnim ocenjevanjem je moč odkriti tudi še neopažene slabosti varnostnega sistema. Prav zato so na korporativnem zahodu organizacije ustanovila posebna moštva za ocenjevanje varnosti in po podatkih gre za eno najbolj dobičkonosnih dejavnosti na tržišču omrežij. Te organizacije pa varnost ocenjujejo prav z uporabo

Record Winner of the VIRUS BULLETIN
Virus Bulletin 100% Award

Samo EN **Antivirus** na svetu..
JE najhitrejši...
JE najzaneslivejši...
In ni nikoli izpustil
"In the WILD" virusa
na testiranju
Virus Bulletin že več
kot 4 leta

ESET
NOD32
Antivirus System

50 % popust
- izobraževalne ustanove
- neprofitne organizacije

30 % popust
- študentje
- dijaki

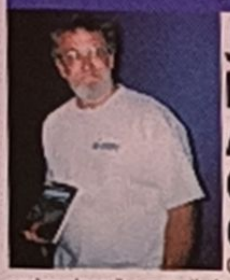
- testne licence za večje sisteme
- popusti za nadaljnjo prodajo

Samo EN je lahko št. 1

Zastopnik za Slovenijo:
SI SPLET d.o.o., Dolenjska 76, Lj.
Tel.: 01/ 428 94 05
web: www.sisplet.com/nod32
e-mail: nod32@sisplet.com

OBIČAJNI OSUMLJENCI

Pet najbolj proslulih hekerjev v računalniški zgodovini.



JOHN DRAPER A.K.A. CAPTAIN CRUNCH

Oče hekerjev, ki je v začetku sedemdesetih ugotovil, da zna piščalka iz škatle kosmičev znamke Captain Crunch posnemati signal Pacific-Bellovih central, kar je izrabil za kopico brezplačnih klicev. Sicer postopek ni Draperjevo odkritje (to gre pripisati slepemu friku Joeju Engressiju), je pa možak postal slaven potem, ko so ga zavoljo članka "Skrivnosti majhne modre škatlice" obsodili na prvo izmed več zapornih kazni.

HANS HUEBNER A.K.A. PENGO

Zahodnonemški heker, ki je postal znan, ko je skupaj z drugimi člani hekerske skupine Chaos Computer Club, vdrl v ameriške računalniške sisteme in del podatkov prodal KGB. Psevdonim Pengo izhaja iz Huebnerjeve najbolj priljubljene računalniške igrice, katere protagonist je bil pingvin, ki je moral bežati pred nevarnostjo (očitno je bila igra v Huebnerjevem primeru preroška, saj se je v zadnjih vzdihljajih hladne vojne znašel na begu pred zahodnonemško varnostno službo in CIO).

KEVIN MITNICK A.K.A. CONDOR

Mitnickov preboj pod žaromete slave se je zgodil pri nežnih sedemnajstih, ko jo vdrl v centralni računalniški sistem ameriške zračne obrambe (NORAD). Sledili so še vpadi v sisteme telefonskih podjetij, univerz in velikih korporacij, sreče pa mu je zmanjkalo ob koncu leta 1994, ko se infiltriral v računalnik Tsutoma Shimomure v San Diego Supercomputer Center. Ta je znanemu hekerju sledil po interenetu, ga identificiral in čez dva meseca dal aretirati.

EHUD TENEBAUM A.K.A. THE ANALYZER

Tale izraelski najstnik je bil odgovoren za vdor v ducate Pentagonovih računalniških sistemov v "najbolj organiziranem in sistematičnem napadu v zgodovini" na ameriške vojaške sisteme. Napadi so razkrili drugače javno znano ranljivost v Sunovem operacijskem sistemu Solaris, za katerega je bil popravek na voljo že več mesecev.

VLADIMIR LEVIN

Leta 1994 je 23-letni ruski študent Vladimir Levin popeljal skupino ruskih hekerjev v prvi javno razkrit mednarodni rop banke preko računalniškega omrežja. Iz Citibanka so ukradli okrog 10 milijonov USD, po aretaciji pa naj bi banki uspelo dobiti ves denar z izjemo 400 tisočakov. Levina so kasneje ujeli in obsodili na tri leta zapora.

simuliranih hekerskih napadov. Že slavni Sun Tzu je porekel: "Najboljše orožje je sovražnikovo, ki ga obrneš proti njemu."

Kaj lahko storite za lastno varnost?

Lastniki širokopasovnih povezav potrebujete nekaj vitalnih orodij, ki jih ne dobite skupaj s svojim računalnikom: osebni požarni zid, ki prikaže, kdo trka na vaša komunikacijska vrata – internet ni nekaj, kar bi priključili in vanj vnašali podatke ter jih sprejemali od ljudi, ki jih pošiljajo vam. Gre za naključno povezavo, v katero je vpletene veliko naključne interakcije. Požarni zid pa na razumljiv način prikaže, od kod prihajajo ti naključni kazalci do vašega računalnika in kaj so.

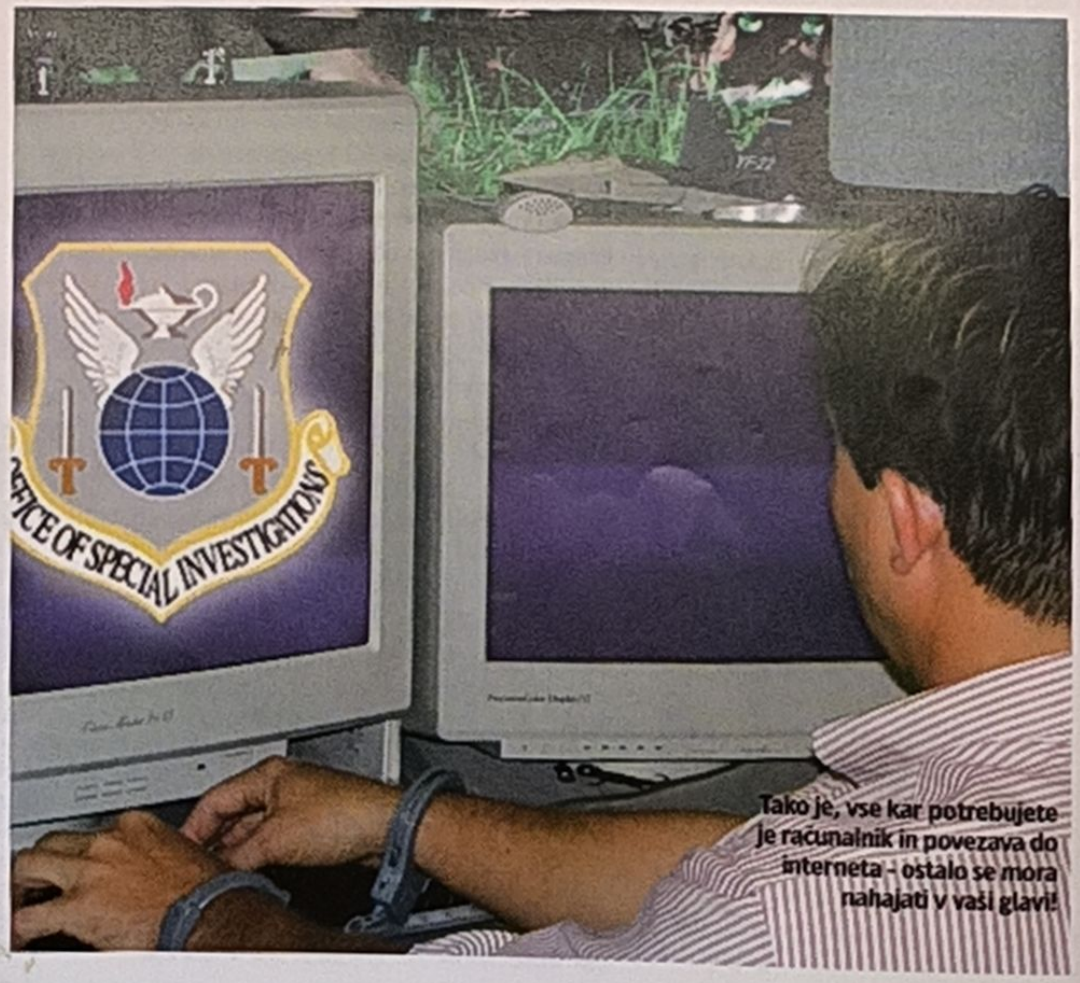
Prav tako pazite na vrsto podatkov, ki jih hranite v vašem sistemu – občutljive podatke raje hranite na kakšnem prenosnem skladiščnem mediju, kot je CD; pa ne samo zaradi internetne varnosti, temveč tudi kot varnostno kopijo. Pazite tudi, po katerih straneh deskate in poskušajte razumeti okolje, ki vas obkroža, ne pa da samo slepo brskate po spletu. In še nekaj – piškotki (cookies) so lahko potencialno škodljivi in napadalcem odprejo stranska vrata do vašega računalnika.

Eric Cole je eden od vodilnih strokovnjakov za računalniško varnost, obenem pa je avtor knjige *Hackers Beware*.

Če kreditno kartico uporabljate za poslovanje po internetu, si poskušajte vsaj dvakrat na leto ogledati poročilo o poslovanju, da ugotovite, ali je prišlo do potencialnih sleparij. No, če ste že tako daleč, zahtevajte mesečna poročila in si jih pozorno oglejte.

100 % varnosti ni – lahko pa storite kar največ, da se izognete najpogostejšim in najbolj banalnim grožnjam za vašo varnost. Vedite, da velika podjetja z razvejanim omrežjem zaposlujejo sistemske administratorje – administrator vašega osebnega računalnika pa ste vi. Čeprav se noben samozavesten heker ne bo spustil tako nizko, da bi napadel domač sistem, pa je tam zunaj veliko huliganov, ki se ravno na takšnih primerih naučijo vdirati v kompleksnejše sisteme. Ne bodite njihov preizkusni poligon!

PCF



Tako je, vse kar potrebujete je računalnik in povezava do interneta - ostalo se mora nahajati v vaši glavi!

>>odgovori

Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

Re: Operacijski sistemi

Linux

Dober dan! Prebral sem vašo revijo in naletel na zanimivi del na 106 strani, kjer piše - za naslednjih pet let napovedujem, da bo Linux temelj za nov operacijski sistem, ki bo prevladal nad Windows. Kot vidim vaša revija ne razmišlja še tako naprej v prihodnost, saj redko v kateri izdaji vaše revije vidim kakšen dober članek o Linuxu, o njegovih napredkih, da o programih sploh ne govorimo. Večina revij ima enkrat na leto napisano nekaj o Linuxu in to je večinoma samo eno in isto (kako je Linux dober, kakšna dobra alternativa je, da je bolj varen in da ne bi kdo pozabil njegove zgodovine, bla bla bla...), vedno isto.

Nobena slovenska revija pa si ne izmisli predstavitve kakšnega dobrega programa za Linux, njegovo namestitev, opis programa, ga še mogoče dati na CD itd. Sedaj boste rekli, "saj smo imeli v eno od revij predstavljeno namestitev Red Hat Linuxa in intervju z Lugosom!" Ja, to je lepo, ampak tam se je zadeva tudi končala. Da ne bom cel čas samo slabo govoril o vaši reviji moram reči, da imate kar dobro revijo - predvsem za uporabnike Windows.
unreal@volja.net

Tako je - inkarnacije Linuxa imajo predvsem zavoljo temeljev na odprti kodi lepšo prihodnost kot peklensko dragi Windows, vendar vse skupaj temelji na razumevanju podjetij, ki pišejo aplikacije. Linux se je uveljavil predvsem kot osnova za poslovna omrežja in tudi med končnimi uporabniki ima kar veliko privržencev. Toda težava se skriva v podprtosti - treba je vedeti, da je veliko gonilnikov za najmodernejšo strojno opremo pisanih predvsem za Windows in da je tudi tehnična podpora na tem področju boljša, obenem pa za Windows dobite večino najbolj uporabljanih aplikacij, medtem ko to žal pri Linuxu ni tako.

Anketa, v kateri smo naše bralce povprašali tudi to, kateri operacijski sistem uporabljajo, je pokazala, da se 90 % naših bralcev ubada z eno od inkarnacij Microsoftovega sistema Windows in da si tudi želijo predvsem člankov v zvezi s tem OS. A če so Windows sedaj popularni, ni rečeno da bo tako tudi čez nekaj let - spomnite se le izredno obetavnega IBM OS/2, ki je sredi devetdesetih potiho utonil v pozabo. In ker imamo le malce slabo vest, naj vam prišepnem na uho, da bo ena od izdaj PC Formatovega Popolnega vodiča posvečena prav Linuxu. Zavezujemo pa se tudi, da bomo od takrat naprej z žarometi obsijali tudi ta perspektivni sistem.

Re: Sporna točka

Vojna v Iraku

PISMO MESECA

Z zanimanjem sem prebral Boštjanovo Sporno točko, v kateri se ni posvetil razpredanjem o računalniških tematikah, temveč je udaril tja kamor je treba: po ZDA in njihovi agresiji na Irak. To dejanje, predvsem pa mlačen odziv svetovne skupnosti, ki ni šel dlje od verbalnih protestov, je največja grožnja svetovnemu miru. Vojaška agresija v imenu gospodarske koristi je namreč najslabši izgovor za pobijanje vojaškega osebja, predvsem pa nedolžnih civilistov, v kolikor pa je vse skupaj zamaskirano v "širjenje svobode in demokracije", gre za destrukcijo simbolov sodobne civilizacije in etično-moralnega napredka. Neodločnost Slovenije, ki spet nima razdelanega mnenja in se je še kar drži sloves neodločnih hlapcev, našemu narodu nedvomno ne bo pripomogla k uveljaviti pod okriljem Evropske unije. Zato apeliram na vse misleče bralce vaše revije, da po klepetalnicah, forumih in drugih sredstvih digitalne komunikacije širijo zavest o ljubezni do miru in spoštovanja do drugače mislečih.

Se opravičujem, da ne pišem o bolj računalniških temah, saj sem na tem področju bolj laik, v svet digitalne tehnologije pa se spuščam ravno s pomočjo vaše revije. Imam pa tudi tukaj nekaj želja: želel bi, da razširite DVD kotiček, predvsem pa da nekaj več strani namenite vodičem po oblikovanju in izdelavi spletnih strani.
Vlado Korbar

Mislimo, da komentar ni potreben - Vlado, zadel si v črno.

NAJ IZ FORUMA

Cvetke, ki jih sadite po naši online skupnosti.
www.pcformatslo.net

MTV

Sam to resno mislim. Sem lih sedaj bil pri teti cel vikend in ko ni bilo nobenga doma sem pac bral knjigo. A ko sta prisla bratranec in sestricna sta se mi cudila zakaj ne gledam TV, a sem mal cuden.....ne oni so mal cudni in pol jim dam za poslusat NOFX pa recejo kr neki..cist sem bil raz"""""... In pol sta bulila v ekran, pa ceprav je blo cist neki bednega...
Doneheld

:loooool:!!

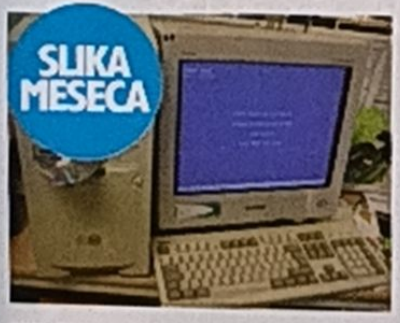
Naša špraha je ful rajn, ma malo fremtnih ausdrukof.
Barbara

Ususal suspect

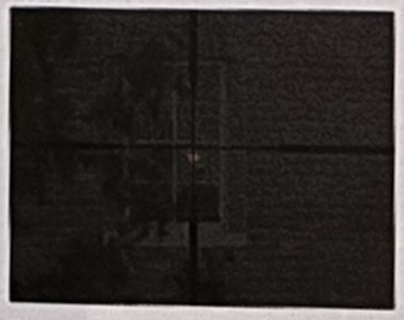
BARABE! sovražim premiero! enkrat so not napisali finto filma! barabe... sploh ni blo užitka (sem ga prvič gledal)... tožil jih bom!
FW|BadFremen

>> MOJA SLIKA

Pridno klikajte na svoj PC fotoaparat, saj bo vaš trud nagrajen.



Mitja Florjanc iz Maribora nam je poslal sliko, ki kaže, kaj se zgodi, če poskušate namestiti piratsko kopijo Windows XP na novem pogonu Microsoft-Sony DigitalCopyrightDVD-16. Grozljivo!



Krambergerjev umor je razrešen! S pomočjo pronicljivega Dejana Horvata smo dobili fotografski dokazni material o grozovitem dejanju. Okej, truplo imamo, sliko tudi, kdo pa je v resnici kriv?!?

Dobro, sedaj pa bi bilo že res dosti slik z interneta! Kljub očitni socializaciji tele mačke z moderno urbano družbo, bi vas res prosili, da nam pošiljate lastne stvaritve. Tudi zate velja enako, Miran Škrjanc.

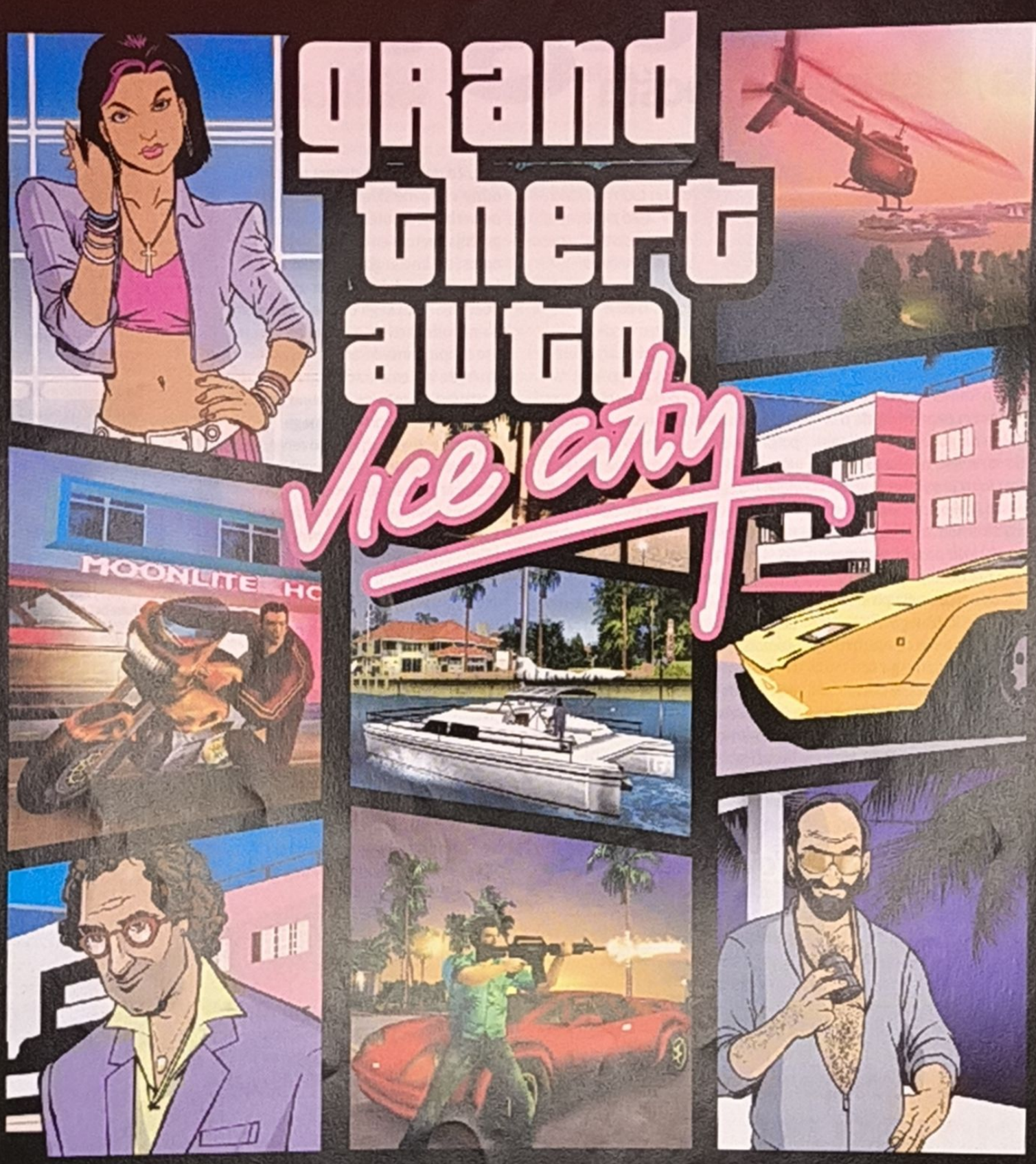
PIŠITE!

24 pločevink Sharka čaka na vaše literarne prebliske. Vsak mesec nagradimo pošiljatelja najboljšega pisma in najboljše slike. Pošljite jih na
pisma@pcformatslo.net

Še niste online? Pišite nam na
PCFormat
Trg Revolucije 2
2000 Maribor

TO NI LE VELIK KORAK ZA IGRE,
TEMVEČ TUDI VELIK SKOK ZA ČLOVEŠTVO

ROLLING STONE



WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITY

ALBUM Z GLASBO JE EKSKLUZIVNO NA VOLJO NA EPIC CD-JIH WWW.VICECITYRADIO.COM

SEDAJ NA VOLJO ZA PLAYSTATION™2 IN PC

PC CD ROM

EPIC

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia

PlayStation.2

© 2003 Rockstar Games, Inc. The R logo is a registered trademark of Take Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Epic" and EPIC Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. Marca Registrada. © 2003 Sony Music Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of thier respective owners. All Rights Reserved. Note: Rockstar will be following IDSA guidelines for M rated games in the marketing of this game. This game contains violent language and behavior and may not be appropriate for persons under the age of 17. It is a comic interpretation of gangster activity and the story, names and incidents portrayed herein are fictitious. No identification or similarity to actual persons, living or dead, or to actual events is intended or should be interred. Any resemblance is coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behavior.

Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja Ultimativni testi

Andrej Potočnik, najvišji pri PCF

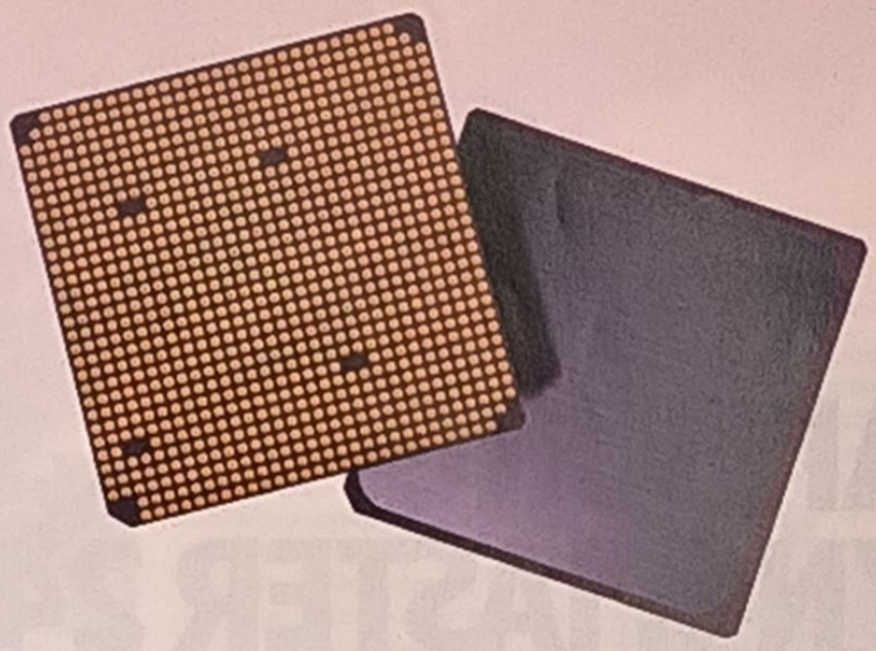
NAROBE SVET

Zadnjič sem bral zanimivo definicijo tega, da živimo v narobe svetu. Glasi se nekako takole: Resnično živimo v narobe svetu, če je najboljši raper belec in najboljši igralec golfa črnec, če je najvišji Američan Kitajec, Švicarji pa so osvojili Ameriški pokal, če Francozi obtožujejo Američane arogance, Nemci pa nočejo v vojno. Človek, ki je vse to povedal, pa je nihče drug, kot Chris Rock.

Skozi te podatke pa prodira drugačna nota. Vsi ti podatki so namenjeni brcanju ljudi v zadnjo plat. Če še ne veste, je večina prebivalcev tega planeta potrebna dobre brce, da bi se zbudila iz omamljenega stanja, ki ubija našo samozavest in intelekt, ter nas spreminja v ovce. Zanimanje mi je namreč vzbudila neka knjiga, ki pravi, da je 11. september 2001 velik nateg. Najprej sem zamahnil z roko, nato pa mi je pozornost vzbudil en sam odstavek, ki je naveden kot citat iz knjige. Ta se glasi: Dejstvo je, da je bil Pentagon napaden. Toda na sliki, ki je bila posneta par minut po eksploziji, ni nikjer videti kosov letala Boeing 757-200. Tudi naknadno niso našli ničesar, kar bi kazalo na to, da se je tam zrušilo letalo. Del letala, ki pa ga je prikazovala uradna slika, pa ni mogel barvno ustrezati ugrabljenemu letalu.

Zanimivo, mar ne? Vsi smo opazovali, kako se je iz zgradbe vil gost dim, toda nihče ni opazil delov letala. Delov, ki bi morali biti posejani daleč naokoli. Smo morda bili vsi skupaj priče vesoljnemu nategu? Pojdite v knjižnico in si knjigo izposodite. Napisal jo je g. Thierry Meyssan, naslov pa je Velika laž: 11. september. Mogoče boste začeli razmišljati...

potocnik@videotop.si



OPTERON JE POLETEL

AMD-jev 64-bitni žrebec lahko dela to, česar Intelovi kebri ne zmorejo: poganjajo 32-bitno in 64-bitno programje.

Torek, 22. april 2003, je zgodovinski dan: AMD je namreč izdal tako opevani Opteron, prvi 64-bitni procesor, namenjen splošni rabi. Opterona sicer ne bodo tako veseli domači uporabniki, kot večja podjetja, saj je na Opteronih zgrajen sistem relativno poceni, obenem pa hitrejši od namenskih strežnikov podjetij, kot so HP, Sun in podobni težkokategorniki.

Seveda so vsi izdelovalci delovnih postaj in strežnikov takoj pričeli kopati zlato žilo in prvi izdelki so že napovedani: tako je recimo RackServer napovedal tri strežnike, vključno s štiriprocesorskim QuatreX-64, ki je na testih TPC-C premagal vse ostale štiriprocesorske strežnike. Tudi pri nVidii sledijo trendom: grafični gigant je namreč razkril nabor nForce3 za delovne postaje z Opteronom, kar je prvi nabor tega podjetja za poslovno tržišče.

Dolgo pričakovani Opteron predstavlja zadnje upanje finančno obremenjenega AMD-ja za prodajo čipov strežniškim podjetjem. Za razliko od Intela, lahko Opteron poganja 32-bitno programje Linux/Windows, ki ga najdemo na eno- in dvoprocesorskih strežnikih in 64-bitne aplikacije, ki se bohotijo po vrhunskih strežniških sistemih. Prav prvo dejstvo je najpomembnejše, saj strežniki z 32-bitno programsko opremo predstavljajo kar 90 % tržišča.

Na začetku bodo čip uporabljali v dvoprocesorskih strežnikih, kajti prvi čipi – Opteron 240, 242 in 244 – so optimizirani predvsem za delovanje v takšnih sistemih. Sicer pa je AMD oblikovanje strežniških sistemov za začetek prepustil podjetju Newisys, ki specifikacijo 2100 z enim Opteronom, dvema 36 Gb diskoma in 16 Gb pomnilnika prodaja za 2.200 EUR. Verjemite nam, da se to podjetjem zdi prava razprodaja. Bitka, ki je tako pomembna za AMD-jevo preživetje, se torej pričenja.

PCF

TEHNIČNA PLAT

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na desetine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

NAŠ SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

NA GUMBU

Od teleteksta do spletnih strani, od velikosti slike do navideznega prostorskega zvoka Dolby in od slike-v-sliki do kuhanja kave - tale daljinski krmilnik pokriva skoraj vse.

→Podrobnosti

LCD zaslon 24,06-palčna diagonala, 0,27 x 0,27 mm pika
Največja ločljivost 1920 x 1200 pri 60 Hz
Vidni kot 160 stopinj po horozontali in vertikali
TV/video sistem PAL, SECAM, NTSC
Zvok Stereo, navidezni 3D
Video vhodi PC analogni D-sub, SCART kompozitni video, S-Video
Na spletu www.samsungelectronics.com
Prodaja [illegible] o.o., (02) 330 03 [illegible]

SAMSUNG SYNCMASTER 241MP

850.000 SIT Samsung

Matthew Richards se med sprehodom po deželi peresno lahkih ploskih zaslonov spotakne ob to LCD pošast.

Danes možnost nakupa večjega zaslona predstavlja le napor brskanja po denarnici zaradi iskanja nekaj dodatnih novčičev. A ker standardni 15-palčni LCD zasloni "tehtajo" že manj kot 100 tisočakov, je Samsungov 241MP praktično 10-krat dražji. Če smo povsem pošteni, 24-palčni zaslon stane več kot enaka kvadratura stanovanja. Pa so res vredni svoje cene?

S kakovostjo slike se bomo pozabavali čez nekaj trenutkov, sedaj pa začnimo s širino. Za razliko od običajnih monitorjev, je tale zares širokozaslonski, saj ponuja ločljivost 1920 x 1200. Zato je idealen za dolgočasna opravila kot je procesiranje "krajinsko" usmerjenih dokumentov, še bolj primeren pa je za filme DVD. Samsung sicer ni objavil minimalnega odzivnega časa, vendar pa smo ugotovili, da sta grafika v igrah in filmi povsem tekoča.

SyncMaster se enako dobro obnese tudi pri urejanju slik in drugih grafičnih opravil, saj ponuja širok razpon za nastavljanje temperature barv, pa tudi povsem nastavljive nastavitve. Vse to je na voljo na preprostem zaslonskem meniju, ki deluje izjemno dobro, glede na obilico možnosti, ki si jih bomo ogledali sedaj.

Kot na televiziji

Ko ni zaposlen s prikazovanjem preglednic in računalniških iger, je 241MP enako domač z gledanjem televizije. Vgrajeni tuner ima na zadnji strani zaslona antensko vtičnico RF, kakor tudi priključke S-Video, kompozitni video in SCART, preko katerih na zaslon priključite videorekorder, digitalne kamere, konzole, satelite, kamkorderje, predvajalnike DVD in še kaj.

Glede na vse možnosti, se zaslon zelo dobro obnese pri prikazovanju slike v ne povsem konvencionalnih ločljivostih.

Da vam bodo televizijske sposobnosti monitorja povsem jasne, naj omenimo še priročen daljinski krmilnik, ki omogoča prikaz slike v sliki in Fastext Teletext. Še dodaten bonus so zares dobri zvočniki (glede na konkurenco), katere lahko pritrdite na zaslon ali pa jih obdržite kot samostojne enote. Na voljo je tudi navidezni 3D zvok, ki stereu doda globino.

Sedaj pa vsi skupaj

Če skoparite s prostorom in želite ploski zaslon, ki deluje tako kot TV kot monitor visoke ločljivosti, potem Samsung ponuja veliko. Oblikovan je izjemno lepo in če ga boste namestili na steno, boste svetu objavili svoj prehod v 21. stoletje.

S širokim razponom vhodnih možnosti, spoštovanja vrednim zvokom in izjemnimi barvami, osvetlitvijo, kontrastom in ostrino, je Samsung izjemno dober izdelek. Vendar pa ga zahtevana cena postavlja izven dosega večine željnih kupcev, ki si za ta denar raje omislijo manjši računalniški zaslon in projektor, s preostankom denarja pa si lahko celo privoščite krajše počitnice.

PCF

PCFormatOcena

↗ Kakovostna slika in zvok, veliko vhodov, širok zaslon, krmilnik

↙ Ni vhoda DVI, pretirana cena

"241MP izgleda drago in tak tudi je. Kar pomeni, da pri nas ne bo imel veliko lastnikov."

80%

OBILJE VHODOV

241MP ima toliko vhodnih možnosti, da so vtiči posejani kar na treh različnih mestih. Klasičnemu PC D-subu delajo družbo priključek SCART, vtič za TV anteno in plošča za kompozitni vhod ter vhod S-Video in izhodi za zvok.

ČUTEN ZVOK

Če želite zvočnike privijačiti na monitor ali pa so vam bolj všeč samostoječi - Samsung ponuja vse potrebne vijake in nastavke. Zvočniki so tudi veliko boljši od običajnih zaslonskih "plastikov".

FINEPIX S602 PRO

240.000 SIT FujiFilm

Kaj se dogaja? FinePix 602 Pro se bo prodajal ob boku z obstoječim modelom 602; uporablja enak SuperCCD s 3,3 megapiksla in tudi končni izdelek ima enako 6 megapikslov. 6x optični zoom je isti, prav tako tudi ohišje, oblika, izdelava in krmilniki... Vendar pa je za 50 tisočakov dražji. Mar nas želijo speljati žejne preko vode?

Ne. Dodatki so skorajda nevidni, a izjemno pomembni. Za dodatnih 50 Prešernov dobite 340 Mb MicroDrive (602 podpira tako kartice CF kot tudi SmartMedia), v paketu Pro pa dobite še akumulatorske baterije in polnilec.

Profesionalci bodo veseli tudi sinhronizacijske vtičnice – 602 Pro lahko preko kabla povežete s studijskimi sistemi za osvetljevanje. Še bolj neobičajno je, da lahko na gumb za zaslonsko namestite vrvico, kar je izjemno pomembno za makro obdelave.

Fotoaparat je tudi nasploh zelo dober. Sicer se SuperCCD ne more kosati z resničnim CCD-jem s šestimi megapiksli, vendar pa brez težav dohaja aparate s petimi megapiksli. Zoom in elektronsko iskalo sta dobra, barve pa ostre in polne in to celo ob najbolj sivih dnevih, čeprav je Fuji nagnjen k pretiravanju z rdečo.

602 ni ravno kompakten, vendar pa tudi ni pretežak, je dobro izdelan in delo z njim je pravi užitek. Tudi delovna doba baterij je dobra, celo pri uporabi MicroDrivov, ki so bolj požrešni kot običajne kartice.

602 je bolj primeren za večino ljudi, 602 Pro pa ponuja profesionalne dodatke po izjemno ugodni ceni. Četudi ne uporabljate vrvice za sprostitev zaslonke in studijske bliskavice, pa za dodatnih 51.000 SIT dobite 340 Mb dodatnega skladiščnega prostora in polnilec za baterije.

Rod Lawton

→Podrobnosti

Ločljivost 3,3 megapiksla, datoteke s 6 megapiksli
Skladiščenje Compact Flash in SmartMedia (priložen 340 Mb MicroDrive)
Leča 6x optični zoom (primerljiv s 35–210 mm)
LCD 1,8-palčni, 110.000 pikslov
Načini osvetlitve Programski, prioritetni, prioritetni glede na zaslonko, ročni
Metering Večvzorčni, povprečni, spot
Na spletu www.fujifilm.com

PCFormatOcena

Kakovost slike, kakovost izdelave, vrednost in dodatki, dober fokus

Po podrobnostih ni povsem primerljiv z aparati z resničnimi 6 megapiksli

"S602 Pro ima res značilnosti, namenjene profesionalcem. Gre za dober fotoaparat z dobro ceno."

89%

CANON I850

56.000 SIT Canon **www.canon.com**

Če smo čisto iskreni, bi bili z i850 več kot zadovoljni, če bi se prodajal kot zgolj foto tiskalnik. Ta tiskalnik vas bo namreč razveselil z odličnimi fotografskimi izpisi, ki so barvno bogati in podrobni, čeprav so natisnjene črno-bele fotografije nekoliko zrnate. To pa še zdaleč ni slabo za tiskalnik, ki namesto s šestimi barvami tiska le s štirimi. Zato pa toliko bolj "trpi" tradicionalni tiskanje. Besedilo je nezadovoljive kvalitete, slike, natisnjene na navadnem papirju pa bi kmalu lahko označili za povprečne – barve so blede, robovi pa nedopustno razpacani. Če ne potrebujete tiskalnika le za foto tiskanje, se odločite za Canonovega S530D, ki daje boljše rezultate na vseh področjih za približno isto ceno.

PCFormatOcena

Dobri foto izpisi

Manj impresivno besedilo

"Dober foto tiskalnik – ne najboljši v druge namene."

79%

NOKIA 3510I

50.900 SIT Nokia **www.nokia.com**

Kako krasno! Končno smo dobili simpatičen aparat, ki bo zamenjal naše stare poceni izgovore za mobilne telefone. Nokia 3510i ima vse dobrote, ki bi jih pričakovali od telefona v tem cenovnem razredu: GPRS, WAP, barvni zaslon ter igre in aplikacije, ki jih je mogoče sneti z interneta. Česa bi si še želeli? MMS? Ima. Srčkano ozadje s sončkom? Prav tako. Seznam vseh drobnarij je odločno predolg za tako kratek opis. Odkar ga imamo, je padel po tleh, po njem smo po nesreči polili sok in je, kar je najpomembnejše, pritegnil pozornost vsakogar, ki ga je videl. Če k temu dodamo še impresivnih 13 dni avtonomije v pripravljenosti in veliko izbiro polifonskih tonov zvonjenja, je jasno, zakaj se ne moremo ločiti od njega.

PCFormatOcena

Izbira tonov zvonjenja in ozadij

Igra *Sky Diver* je pretežavna

"Odličen telefon z dolgo avtonomija in vrsto možnosti."

87%

IPAQ H5400

185.760 SIT Hewlett Packard

HP (nekdaj Compaq, če še pomnite) nam je prinesel novo serijo dlančnikov iPaq, ki sliši na ime h5400. Izdelek, ki smo ga si ga imeli priložnost pobliže ogledati, nas je kar navdušil.

Za začetek je iPaq izgubil nekaj odvečne maščobe, tako da je sedaj manjši in lepše leži v roki. 3,8-palčni zaslon je zmožen prikazati 65.000 barv v 16-bitni barvni globini in je presenetljivo dobro osvetljen, tako da je lepo viden tudi pri močni svetlobi. Na sprednji strani so klasični gumbi za hiter dostop do najpogosteje uporabljanih aplikacij ter večsmerni gumb za hitro izbiranje. Ker brez zvoka ne gre, sta v napravo integrirana zvočnik in mikrofon, na račun katerih se h5400 hitro prelevi v večpredstavnostno napravo.

Novosti pri tem modelu vključujejo v prvi vrsti možnost brezžične povezave preko Bluetootha ter zaščito podatkov na dlančniku kar s pomočjo vašega prstnega odtisa. Podatke lahko tako zaščitite s kodo PIN, kombinacijo kode in prstnega odtisa, z geslom ter kombinacijo gesla in prstnega odtisa. Tatovom dlančnikov in/ali podatkov so pri HP-ju s to možnostjo krepko zagrenili življenje.

Dlančnik zna s pomočjo sinhronizacijske programske opreme sodelovati z MS Outlookom in Exchangem, povezati ga je pa mogoče klasično preko bazne postaje, ki se na PC priključi preko serijskih vrat ali vrat USB, podatke pa lahko izmenjujemo tudi s pomočjo Bluetooth povezave.

Na kratko povedano: gre za dlančnik, ki vam bo nudil vse, kar potrebujete, če ste le pripravljeni odšteti toliko denarja za tovrstno napravo. Ne pozabite pa dejstva, da je h5400 vreden žrtvovanih cekinov.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Procesor Intel® 400 MHz s tehnologijo XScale
Pomnilnik 64 MB SDRAM, 48 MB Flash ROM
Zaslon 3,8-palčni TFT LCD, 65.000 barv, 16-bitna barvna globina
Vnos podatkov Pero
Dodatno Bluetooth, prepoznava prstnih odtisov, snemanje in predvajanje zvoka
Dimenzije 8,38 x 1,6 x 13,8 cm
Teža 206 g
Na spletu www.hp.com
Prodaja Hewlett-Packard, (01) 560 21 70

PCFormatOcena

Razširljivost, Bluetooth, dodatne možnosti zaščite

Cena, še vedno neroden vnos

"iPaq brez odvečnih kilogramov in dodatnimi možnostmi – idealen za poslovneže."

82%

AVERTV BOX3

33.550 SIT AverMedia **EC d.o.o, (01) 434 15 44**

Vsestranski izdelek, ki ga bo vesel vsak, ki si želi poceni TV sprejemnika. Box3 lahko deluje brez računalnika – povežete ga z monitorjem in aktivnimi zvočniki in že imate TV. Če imate projektor, si lahko na isti način omislite TV z velikim zaslonom, saj zmore tuner ločljivost 1.024 x 768.

Samo upravljanje z napravo je nekomplicirano, vmesnik je soliden, sliki pa ne manjka ničesar. Daljinski krmilnik je robusten, gubi na njem pa logično razporejeni. Je pa res, da predstavlja tuner oviro signalu na poti iz grafične kartice do monitorja, tako da najbolj zagreti vizualni tipi ne bodo najbolj srečni.

PCFormatOcena

Samostojen tuner, dober krmilnik

Maloštevilne motnje signala iz grafične kartice

"TV za uporabnike s plitvimi žepi in malo prostora."

75%

LEVEL ONE WBR-2400TX

40.800 SIT Level One **Digital Data, (02) 460 54 60**

Ta usmerjevalnik ponuja odlične temelje za domače brezžično vozlišče, kakršno smo opisali na strani 90. Čeprav deluje v standardu 802.11 b, prinaša hitrost prenosa do 22 Mbps, istočasno pa omogoča priklop štirih PC-jev preko mrežnega kabla, kar boste zaradi zaostankov pri brezžični povezavi cenili, če se ukvarjate z online igrami. Usmerjevalnik je preprost za namestitev, vse nastavitve pa potekajo preko spletnega brskalnika. Prenos brezžičnega signala je celo nekoliko boljša kot pri izdelkih, ki smo jih preizkušali doslej. Za popoln izkoristek si proviščite še 22 Mbps kartico PCMCIA, ki vas bo stala približno 17 tisočakov.

PCFormatOcena

Višja hitrost, dober prenos

Na voljo že hitrejši standard

"Čeprav je 802.11g že tukaj, se stari standard še ne preda."

82%

PLEXTOR PX-504A

86.440 SIT Plextor

Da ponovimo lekcijo: Plextor je belgijsko podjetje, ki je znano predvsem po izjemno kvalitetnih zapisovalnikih ploščkov CD. Tokrat pa smo na test dobili težko pričakovan zapisovalnik DVD-jev tega istega podjetja.

PX-504A zapisuje ploščke DVD po standardu +R/RW, najmlajšem od treh standardov, ki si poskušajo priboriti prvenstvo. Mediji zanj niso med najcenejšimi, a bodo cene prav gotovo padle, saj standard podpira vse več proizvajalcev, tovrstne medije pa prepozna večina predvajalnikov. Glede na Microsoftovo napovedano podporo standardu +R/RW bo tekma med prevladujočima formatoma postala precej napeta, razlike med oberna pa toliko manjše. Tretji standard, DVD-RAM nekako caplja za ostalima tudi na račun dejstva, da ima veliko predvajalnikov težave z branjem v tem formatu zapisanih medijev.

PX-504A zna torej predvajati DVD-je in CD-je, kar je samo po sebi umevno. Prve bere z 12-kratno hitrostjo, slednje pa s 40-kratno. Zapisovati zna prav tako oboje – hitrost zapisovanja medijev DVD+R je 4-kratna, medije DVD+RW pa med zapisovanjem obrača 2,4-kratno. CD-je zapisuje s 16-kratno hitrostjo, prepisuje pa z 10-kratno. In preden pričnete vihati nos nad hitrostjo zapisovanja DVD-jev, naj kar takoj povemo, da se le-ta ne meri na enak način kot pri CD-jih. 1x hitrost zapisovanja CD-ja namreč znaša 150 kb/s, medtem ko 1x hitrost zapisa pri DVD-ju pomeni prenos 1.350 kb/s, tako da za zapisovanje enega ploščka DVD ne bo treba čakati teden in pol. Na testu je PX-504A zapisal plošček DVD+R v 14 minutah in 14 sekundah, smo pa imeli precejšnjo srečo, da smo sploh staknili medij, ki podpira tako visoko hitrost zapisovanja.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Priključek E-IDE (ATAPI)
Format DVD+R/RW
Branje 40x CD-ROM, 12x DVD-ROM
Zapisovanje 16x CD-R, 4x DVD+R
Prepisovanje 10x CD-RW, 2,4x DVD+RW
Na spletu www.plextor.com
Prodaja PC H.and d.o.o.
(01) 530 08 00

PCFormatOcena

Hiter in tih, po Plextorjevo robusten

Drag, glasen izmet

"Plextor je že v prvo zadel terno, le cena zapisovalnika je zasoljena."

87%

MUVO 128MB

43.500 SIT Creative Labs **http://europe.creative.com**

Pred nekaj dnevi smo gledali hudo čudno serijo, ki je močno spominjala na Power Rangers z etnično stereotipnimi teroristi. No, v tej seriji je nek detektiv vohljal po PC-ju nekega tipčka, če bi ta imel shranjenih kaj informacij dvomljive narave. To je storil tako, da je na računalnik priklopil MuVa, na katerem je imel shranjene datoteke, s pomočjo katerih je lahko vdrl v računalnik. Seveda je sledil ne ravno najkrajši posnetek Creativovega logotipa. Resnici na ljubo je bil preprost način uporabe te napravice edina verjetna stvar v celotni oddaji. Dvig kapacitete tega malčka na 128 Mb je vsekakor dobrodošla novost.

PCFormatOcena

Enostaven za uporabo, kapaciteta

Ni zaslona, deluje lahko

"Dobili smo predvajalnik, ki si res zasluži ta naziv."

88%

Sedaj imate dober razlog, da preselite svojo pisarno domov.

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

NEC LCD 1701
Max. ločljivost: 1280 x 1024 / 76 Hz
Velikost pike: 0.264 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrast: 450:1
Svetilnost: 260cd/m²
TCO '99
144.900,00 SIT

NEC LCD 1501
Max. ločljivost: 1024 x 768 / 75 Hz
Velikost pike: 0.297 mm
Odzivni čas: 30ms,
Kontrast: 350:1
Svetilnost: 250cd/m²,
TCO '99
84.900,00 SIT

PRODAJA:
BOF
Rolan
Big Bang
Janus Trade
Power Plus
Harvey Norman
Medis
Point-R
Conrad

Cene so v SIT in že vsebujejo DDV in so zgolj informativne. Slike so lahko simbolične. Acord 92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

NEC
www.nec-mitsubishi.com
Quality is visible.

→Podrobnosti

Zaslon 15-palčni, občutljiv na dotik
Procesor 400 MHz
Vnos (prenosni) 2 x USB, pero
Vnos (na bazni postaji) 3 x USB, VGA, DVI
Baterija Li-ion, pribl. pet ur delovanja
Dodatki Brezžična tipkovnica
Teža 2,4 kg
Dimenzije 375 x 309 x 28,5 mm
Na spletu www.philips.com/desxcape

DESXCAPE 150DM

340.000 SIT Philips

Pametni zaslon. Brihtna zamisel. Inteligentna oblika. Neumna cena. **Adam Oxford**.

Kot pravijo, je vse v imenu. Philips desXcape vam pomaga pobegniti iz okov namiznega okolja, vendar pa je izkušnja pri delu z njim nekako prisiljena.

DesXcape je prvi primerek pametnih zaslonov, kar smo jih videli, čeprav po našem uredništvu straši še Viewsonicov Airpanel, katerega opis boste lahko prebrali v naslednji številki. V dirki za splovitev pametnih zaslonov, ko je Microsoft razstavljal kopico prototipov, nas je navdušila tehnologija, po drugi strani pa smo bili malce razočarani nad praktičnostjo, predvsem pa nad napovedano ceno. Sedaj ko so naprave že na voljo, nismo videli nič, kar bi spremenilo naše mnenje.

Pametni napad

Tistim, ki niste sledili najnovejšim dogodkom iz Redmonda, naj povemo da je Microsoft Smart Display standard, ki naj bi se ga držali izdelovalci, podobno kot Tablet PC. Čeprav sta si tehnologiji podobni, pa se pod na dotik občutljivimi zasloni skriva veliko razlik. Medtem ko so Tableti celotni sistemi – neke vrste peresno lahki prenosniki – pa so pametni zasloni preproste naprave z Windows CE, ki se preko Wi-Fi povezujejo z vašim domačim PC-jem in omogočajo uporabo namiznega računalnika iz katerega koli dela stanovanja. Po relativno preprostem namestitvenem procesu, desXcape preprosto vzamete iz bazne postaje – kjer ima vlogo klasičnega zaslona – in se z njim sprehajate.

Seveda vgrajeni procesor ne zmore lokalno obdelovati 3D aplikacij, zaradi česar ni primeren za igre, omejena pasovna širina standarda 802.11b, ki je sicer primerna za brskanje po spletu in predvajanje MP3-jev, pa pomeni, da lahko pozabite tudi na pretočni video. Nadgradnja na 54Mb/s 802.11g je sicer načrtovana, vendar ne kmalu. Domet je sicer dober in vnaprej konfigurirana dostopna točka pomeni, da lahko napravo uporabite kar takoj, četudi tega doma še nimate.

Nadaljnjo težavo pri pametnih zaslonih predstavlja tudi vnos besedila, ki deluje kot pri dlančniku ali preko zaslonske tipkovnice – nič od tega ni intuitivno. Vrata USB sicer omogočajo priključitev tipkovnice in miške, vendar potem naprava ni več mobilna, kajne? Če res ne morete brez nje, je na voljo tudi brezžična tipkovnica s sledno ploščico v slogu prenosnikov, vendar stane kar 20 tisočakov. Philips na vrh zaslona ni dodal IR vmesnika, zato pozabite na funkcije daljinskega krmilnika – kar je vitalnega pomena za uspeh v ultra-moderni dnevni sobi.

Povezanost

10-palčna različica 150DM še ni na voljo, kar je škoda, saj je ob počivanju na kavču uporaba manjšega zaslona bolj udobna. Zato pa na zadnji strani najdete stojalo, tako da lahko zaslon pustite tudi v kuhinji. Na srečo kakovost zaslona ni trpela, kar pomeni, da je pri klasični uporabi dovolj dober za igranje.

Kljub pomanjkljivostim desXcape nedvomno predstavlja prihodnost zaslonov, tako kot bodo nekoč tudi vsi prenosniki izdelani po standardu tabličnih PC-jev. Tehnologija je impresivna – čeprav mora biti vse skupaj hitrejše in prilagodljivo – udobje sprehajanja po hiši med dostopanjem do računalnika pa je fantastično. Največja slabost pa je cena. Za enako vsoto si lahko omislite rabljeni prenosnik in brezžični vmesnik, obenem pa vam še ostane za kak poceni večpredstavnostni strežnik, ki ga postavite na televizor.

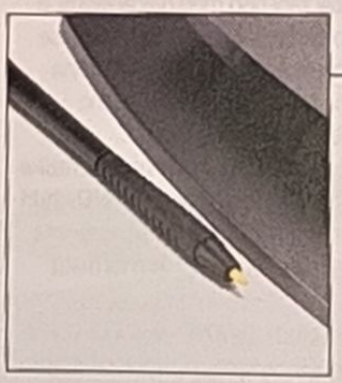
PCF

PCFormatOcena

Namizni PC, a prenosljiv

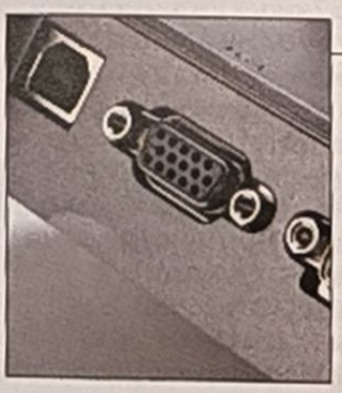
Predrag za minimalno funkcionalnost

"Zamisel je dobra, vendar tehnologija še ni zrela in tudi cena je napačna." **70%**



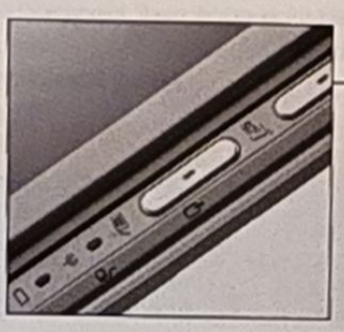
IGRANJE Z ZASLONOM

Medtem ko lahko po tabličnem zaslonu delate le s posebnim peresom, se je Microsoft pri pametnih zaslonih odločil za konvencionalen zaslon, občutljiv na vsak dotik.



MALENKOSTI

Tole pa je redkost – na desni strani se nahaja mini izhod VGA, s katerim se lahko priključite na pravi zaslon ali TV. Edina težava je, da po brezžični povezavi ne morete predvajati videa, zato je to nekako brez pomena.



ANTENSKE VRAGOLIJE

Na vrhu ima desXcape majhno zložljivo anteno, tako da lahko povečate domet in kakovost brezžične povezave. To je edini omembe vreden gibljivi del.

VAIO GRV616S

841.532 SIT Sony

Všape smo dobili verjetno najbolj udaren notesnik, kar smo jih imeli priložnost testirati v zadnjem času – ali nasploh. Vaio GRV616S je ogromna in robustna mrcina, za katero moramo že na začetku povedati, da ni najbolj prenosljive sorte, saj tehta skoraj štiri kilograme. Je pa temu primerno zmogljiv.

Najbolje bo, da kar pričnemo z naštevanjem. 2,66 GHz Pentium 4 tiktaka v osrčju tega notesnika, družbo mu pa delajo 512 Mb pomnilnika, Radeon Mobility 9000 z 64 Mb pomnilnika, 60 Gb diska in 16-palčni XGA monitor kvalitete, ki mu jo lahko zavida marsikateri namizni bratec. Sam zaslon je milo rečeno fantastičen. Edino mesto, s katerega ni več mogoče jasno videti nanj, je za njim, osvetljen je fantastično in se tudi izjemno hitro odziva. Gledanje filmov na čem takšnem je pravi užitek. Bombonček tega notesnika je tudi vgrajeni pogon DVD +/- RW, ki seveda normalno bere in zapisuje tudi CD-je.

Tipkovnica je dobro vpeta in na račun dimenzij notesnika primerno velika. Tipke so dobro odzivne in imajo primeren hod, tako da vedno veste, kdaj ste pritisnili nanje. Edini problem tipkovnice je v tem, da je precej glasna, kar bo motilo bolj malenkostne uporabnike.

Z oblikovnega vidika spada Vaio GRV616S med klasične notesnike, ima pa vsa priključna mesta lično skrita za ščitki, tako da se priključki po nepotrebnem ne prašijo. V preteklih mesecih smo dobili na test precej notesnikov, ki so imeli, iz nam neznanih razlogov, zvočnike nameščene na sprednjem delu naprave, tako da jih med delom pokrivate z zapestji – Sony pa ni ubral te čudne poti, tako da so zvočniki nameščeni pod zaslonom.

Predstavljamo vam torej izjemno zmogljiv notesnik, ki lahko uspešno zamenja namizni računalnik – tudi v zabavne namene.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Procesor P4 2,66 GHz
Pomnilnik 512 Mb DDR SDRAM
Trdi disk 60 Gb
Grafična kartica Radeon Mobility 9000 64 Mb DDR SDRAM
Monitor 16-palčni XGA
Optični pogon DVD +/- RW
Razširitvena mesta IEEE 1394, 3 x USB, paralelni, modem, omrežje, izhoda za slušalke in mikrofon, TV out, MG Memory Stick
Priloženo programje *MS Windows XP Home Edition, DVGate™, MovieShaker™, Smart Capture, Norton Antivirus 2003®, WinDVD™ 4.0, Quicktime™ 5.0, Adobe® Premiere® LE 6.0, Adobe® Photoshop® Elements 2.0*
Na spletu www.vaio.sony-europe.com
Prodaja CHS d.o.o., (01) 280 66 00

PCFormatOcena

Fantastičen monitor, zmogljivosti, oblikovanje

Glasna tipkovnica, astronomska cena

"Zavidanja vreden notesnik za zavidanja vredno ceno."

90%

CS-3071 SILVER WIZARD

20.640 SIT Enermax

Bolje poučeni poznajo podjetje Enermax predvsem po izjemnim napajalnikih, ki domujejo v marsikaterem ohišju tudi pri nas. No, to isto podjetje dela tudi ohišja, ki jih pa standardno dobite brez napajalnika.

Tokrat smo si ogledali ohišje serije 3071. Srebrna izvedba s stranico iz pleksi stekla je simpatično ohišje ATX, srednje velikosti (midi tower), ki pa ne spada med največje iz svoje skupine. Sama notranjost, ki jo krasi še neonska lučka, je funkcionalno dobro zasnovana. Obodi kletk za pogone so tudi zaobljeni, tako da se med nameščanjem opreme ni mogoče poškodovati. Stranica iz pleksi stekla ima na sredini nameščen dodaten ventilator, dodatna prednost ohišja pa je v tem, da lahko vse naknadno nameščene ventilatorje priklopite na ločen priključek za napajanje, ki je vezan za poseben gumb za vklop oz. izklop na zadnji strani ohišja. Dodatne ventilatorje lahko tako po želji vklapljate oz. izklapljate.

Sprednja stran ohišja ponuja štiri razširitvena mesta za 5,25-palčne pogone ter dve za 3,5-palčne pogone. Kletka za diske lahko sprejme štiri pogone in sega kar do dna ohišja. Ker ohišje ne spada med najgloblje, boste tisti z osnovnimi ploščami, ki imajo bolj nerodno razporejene priključke, verjetno preklinjali.

Gumb za vklop računalnika je ogromen, tako da ga ne boste zgrešili, je pa gumb za ponovni zagon malce nerodno postavljen. Je namreč kar preveč pri roki, saj je sestavni del oboda gumba za vklop in je po mojem premehak in je možnost, da boste po nesreči pritisnili nanj, precejšnja.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Tip ohišja ATX
Razširitvena mesta 4 x 5,25-palčno, 2 x 3,5-palčno, 4 x 3,5-palčno za diske
Dodatki 80 mm ventilator na stranici
Dimenzije 485 x 250 x 555 mm
Na spletu www.enermax.co.tw
Prodaja Mlacom d.o.o., (01) 500 87 75

PCFormatOcena

Oblika, neonka, nadzor ventilatorjev

Ni najcenejši, gumb za ponovni zagon

"Simpatično, a drago ohišje za navdušence nad lučkami."

75%

RADEON 9800 PRO

Pribl. 120.000 SIT ATI

Ali je 9800 Pro res toliko boljši od prednika? **Ed Ricketts** postaja vedno bolj zmeden.

Sedaj verjetno mrščite čela in modrujete, kaj dela ta test na tem mestu, če pa je supertest grafičnih kartic oddaljen le nekaj strani, kajne? No, resnica je, da nam kartice ni uspelo pravočasno dobiti na test, da bi jo lahko testirali skupaj z ostalimi, nismo pa želeli zamuditi priložnosti, da vam predstavimo ATi-jev najnovejši biser.

Dobri gonilniki

Neustrašno so pri ATi-ju izdajali kartice, ki jim nekako ni ravno uspevalo prodreti v sam zmogljivostni vrh – dokler nVidia ni zamudila priložnosti in je ATi na trg podtaknil Radeona 9700 Pro, ki nas je absolutno osupnil. In sedaj so nam dali še naslednika, Radeona 9800 Pro. Že ptiči na drevju čivkajo, da gre za navito in predelano izvedbo modela 9700, a so prav predelave tiste, ki štejejo.

Imamo torej kartico, ki je polno združljiva z DirectX 9 in OpenGL, s stabilnimi gonilniki, obilico odlik in izjemno kavliteto anti-aliasinga (AA). Nov model ima optimizirane načine AA in seveda več surove moči – jedro 9800 Pro deluje pri 380 MHz, pomnilnik pa pri 680 MHz. Radeon 9800 Pro je torej namenjen igričarskim navdušencem, ki si želijo visokih ločljivosti in primerno količino AA (ki je odlikovala že 9700 Pro).

Še ena stvar, s katero je šokiral 9700 Pro, je bila kvaliteta ATi-jevih gonilnikov. Bodimo iskreni – če se ozremo v preteklost, se podjetje z gonilniki ni moglo postavljati, še posebej kar zadeva možnosti in odpravljanje hroščev v njih. Zgodnji gonilniki za 9700 Pro niso bili nič boljši. So se pa pri ATi-ju neverjetno hitro zbrihtali in zadeve popravili tako, da so gonilniki Catalyst v različici 3.2 stabilni, učinkoviti in celo pravilno delujejo. Ker je 9800 Pro zgrajen na istem naboru, lahko seveda izkorišča prednosti najnovejše različice gonilnikov.

GeForce, pojdi domov

Kako se pa obnese v hitrostnih testih? Neverjetno. 9800 kaže izjemen napredek glede na 9700 celo pri nizkih ločljivostih in brez AA in pušča tekmece daleč za sabo. Pognali smo *3DMark 2001 SE*, *3DMark 2003*, *Unreal Tournament 2003* in *Quake III Arena* in v vseh je pokazal neprimerno višje rezultate od vseh ostalih kartic. Tudi kvaliteta slike je izjemna. Anti-aliasing pri 4x je že dovolj, da vidite očitno razliko, osveževanje slike pa je tudi pri ločljivosti 1.600 x 1.200 dovolj dobro za resno igranje.

Seveda pa ima Radeon 9700/9800 tekmeca: nVidia je predstavila GeForca FX. Je pa slednji počasnejši v prav vseh hitrostnih testih, katerim smo ga izpostavili. In če še dodatno natresemo soli na nVidiine rane – 9800 Pro je kartica, ki zavzame samo eno razširitveno mesto in nima ogromnega hladilnika z ventilatorjem, ki bi hrumel vsakič ko se kartica zažene.

Dejstvo je, da Radeonove in GeForcove tehnologije preprosto ni mogoče realno primerjati (*Aquamark 3* – prvi pravi igričarski DirectX 9 test – se bo na naših ploščkih znašel predvidoma naslednji mesec), a tudi če bi se odločili primerjati, takšnim primerjavam ne bi mogli resnično zaupati. nVidia je po zaključku zbiranja materiala za naše diske izdala najnovejše gonilnike, ki so modelu 5800 Ultra omogočili dodatnih 2.000 točk v privzetih nastavitvah *3DMarku 2003*, kar ga je postavilo na drugo mesto pri najvišji ločljivosti na testu. Je pa res, da vas bo osrečila katerakoli kartica naslednje generacije. In najboljša lastnost 9800 Pro je ta, da bo cena izjemnega 9700 Pro kmalu padla.

PCF

→Podrobnosti

Čip ATI Radeon 9800 Pro
Hitrost jedra 380MHz
Hitrost pomnilnika 680MHz DDR
RAM 128Mb DDR (različica z 256 Mb kmalu na voljo)
RAMDAC Dual 400MHz
Najvišja ločljivost 2,048 x 1,536 pri 60Hz
Vodilo AGP 1x/2x/4x/8x
Priključki 1x DVI, 1x VGA, 1x S-VHS out
Testiran na Athlon 3000XP, Chaintech nForce2, 512Mb Crucial DDR400
Na spletu www.ati.com

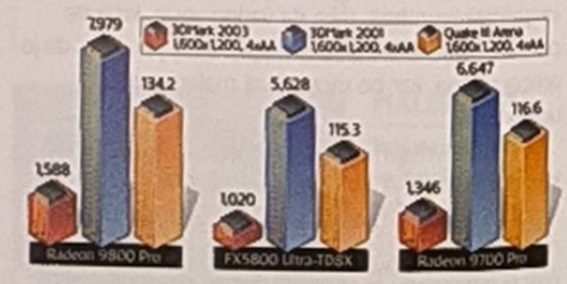
PCFormatOcena

Surova moč, poln dobrot, izjemna kvaliteta

"Halo? Ali sem dobil oddelek za leasing?"

"Čeprav ne predstavlja opreme naslednje generacije, 9800 Pro pomete z vso konkurenco."

92%



>>F-BUFFER

Še en nov, in nekako neočiten dodatek Radeona 9800 Pro je F-Buffer. Da vas ne bi morili s hudo tehničnimi podrobnostmi, naj povemo le to, da gre za način, ki grafičnim razvijalcem omogoča neomejeno zapisovanje vertex in pixel senčnikov. Trenutno ima vsak kos 3D opreme strogo omejitev števila naslavljanj, ki jih lahko uporablja vsak posamičen senčnik.

Teoretično F-Buffer dovoljuje učinke senčnikov kakršne koli dolžine, kar seveda pomeni še boljše učinke. Prezgodaj pa je špekulirati, če bodo razvijalci to možnost sploh želeli izkoristiti. Dean Sekulić, programer pri Crotearnu (razvijalcu *Serious Sama*) je povedal: "Ne smemo pozabiti na to, da lahko določeni pixel senčniki, ki imajo 'le' 50 naslavljanj, 3D kartico dobesedno zadušijo." Ideja o neomejenih naslavljanjih torej še ni ravno zrela. Morate pa priznati, da gre za zanimivo inovacijo.

TRAVELMATE 803LCi

751.440 SIT Acer

Acer nam je tudi tokrat prvi omogočil vpogled v tehnologijo jutrišnjega dne. Intelova integrirana tehnologija z imenom Centrino je sestavljena iz procesorja Pentium M (prej znanem pod imenom Banias), nabora i855 ter integrirano 802.11b brezžično povezljivostjo v obliki kartice PRO/Wireless 2100 Mini-PCI. Pentium M je pravzaprav novo Intelovo oblikovanje, ki bi naj uravnotežilo zmogljivosti in delovno dobo akumulatorja. Samo oblikovanje notesnika je klasično Acerjevsko, kar pomeni, da ni čutiti pridihov odličnosti, obenem pa je prenosnik izjemno tanek (slabe 3 cm), tehta pa le 2,76 kg. Imamo torej izjemno tanek prenosnik, ki pa kljub vsemu poseduje 15,1-palčni zaslon in modularna razširitvena vrata, v katerih se že nahaja pogon DVD-ROM/CD-RW, lahko pa se odločite za pogon DVD-RW. Na voljo so kar štiri vrata USB 2.0, priključek FireWire in reža Type II PC Card, 15,1-palčni zaslon pa poganja vrhunski ATi Mobility Radeon 9000 s 64 Mb pomnilnika DDR. 256 Mb DDR RAM sicer ni veliko, zato pa sistem podpira največ 20 Gb delovnega pomnilnika.

Če se še malce posvetimo integriranemu vmesniku Wi-Fi: na voljo sta kar dve anteni (2,4/5 GHz), kar pomeni, da je razširljivost s prihajajočimi moduli 802.11a/b zagotovljena, za razliko od drugih prenosnikov pa je zagotovljena tudi povezljivost z BlueToothom. Da je Pentium M prava zverina, je jasno že iz najosnovnejših testov, saj Business WinStone pokaže, da je TravelMatov 1,6 GHz procesor za 20 % hitrejši od Pentium4-M z 2,4 GHz, delovna doba baterije pa znaša presunljive 4 ure in pol. In kot da to ni dovolj, se izkaže še Mobility Radeon, ki na 3DMarku 2001 doseže kar 7.285 točk.

TravelMate 803LCi je eden izmed najboljših prenosnikov na tržišču in nedvomno gre za izdelek, ki bo postavil standarde za prihajajoče prenosnike s Centrinom.

Boštjan Uršič

→Podrobnosti

Procesor Pentium M z 1,6 GHz
Zaslon 15,1-palčni LCD / ločljivost 1400 x 1050
Pomnilnik 256 Mb DDR
Razširitve 4 x USB 2.0, VGA izhod, S-Video izhod, 10/100 Mbps LAN, modem, SmartCard, razširitveno mesto za zunanje enote
Grafična kartica ATi Mobility Radeon 9000 s 64 Mb DDR
Trdi disk Hitachi 40 Gb pri 4.200 obr/min
Dimenzije 33 x 27,2 x 2,79 cm
Teža 2,76 kg
Na spletu www.acer.com
Prodaja TrendNET d.o.o., (03) 586 30 33

PCFormatOcena

Odlične zmogljivosti in delovna doba baterije, Wi-Fi

Za nakup je potrebno oropati manjšo menjalnico

"TravelMate 803LCi je najboljša rešitev za mobilne poslovneže, ki cenijo zmogljivost."

83%

KISS A/V WIRELESS

24.100 SIT Kiss **Digital Data, (02) 460 54 60**

Žage še niste vzeli v roke, tako da vaš grdi PC ostaja skrit v temnih kotičkih kabineta, filmov DivX pa ne želite več gledati na 17-palčnem zaslonu? Ta brezžični komplet za prenos avdio-video signala vas bo odrešil vlečenja kablov po stanovanju – napravo, ki oddaja sliko s klasičnimi A/V kabli povežite z oddajno enoto, sprejemnik pa postavite v drugo sobo (stene pri prenosu zvoka in slike povzročajo manjše motnje, kot smo pričakovali) ter ga povežite s TV sprejemnikom. Komplet svoje delo opravi solidno, čeprav bi cenili možnost izhoda na oddajniku, kar bi omogočalo uporabo ene naprave na dveh TV sprejemnikih – brezžično in ožičeno.

PCFormatOcena

Brezžičen prenos zvoka in slike

Oddajnik bi potreboval še izhod

"Prijazna rešitev za korak bližje k domu brez kablov."

81%

WESTERN DIGITAL EXTERNAL HARD DRIVE

65.000 SIT Western Digital **www.westerndigital.com**

Nismo prepričani, kdo je pri Western Digitalu odgovoren za marketing, a kdor koli že je, nedvomno ni Ivo Vidergar. Tržišče zunanjih skladiščnih naprav je nasičeno, zakaj torej Western izstopa? Zavoljo generične sive škatle, ki so jo – čakajte – poimenovali External Hard Drive. Briljantno.

Vendar pa je pogon še vedno zelo dober. 80 Gb in USB 2.0 za 65 tisočakov je čisto kul. Velikost in potreba po zunanjem napajanju pomenita, da se naprava udobneje počuti na mizi kot na potovanju, vendar pa po zmogljivostih več kot dosega svoje tekmece.

PCFormatOcena

Plug and play

Ni eden izmed bolj prenosnih pogonov

"Obilje skladiščnega prostora, a nikakor ne prvak v dizajnu."

73%

TRDI DISKI

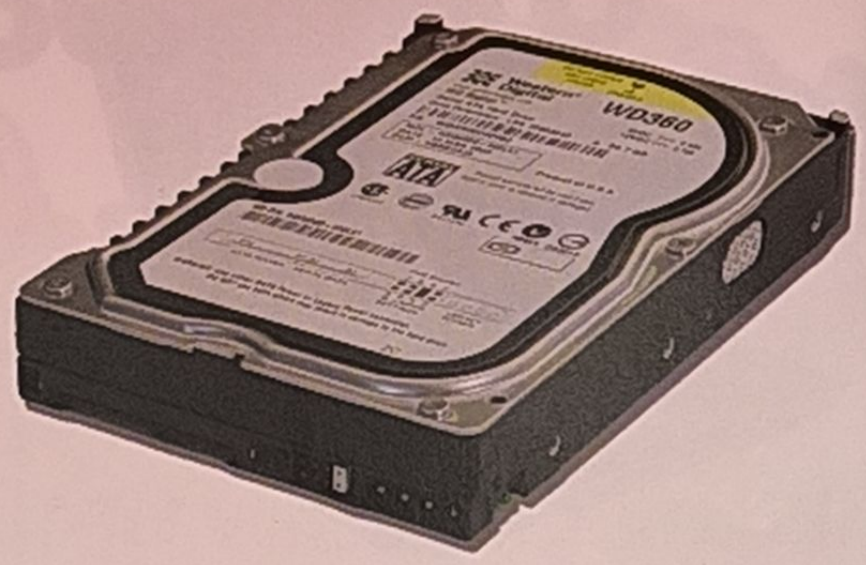
Idealna velikost sodobnega diska se je povzpela na 120 Gb. Preizkusili smo peterico velikih in hitrih.

Tistemu, ki ne ve, kaj je trdi disk, ni pomoči in naj na tem mestu raje preneha z branjem. Ostali veselo v napad. Sodoben trdi disk zmore zapisati vsaj 60 Gb podatkov na eno ploščo, običajno pa diski posedujejo dve plošči, na katere se zapisujejo podatki. Seveda imajo ta trenutek največji diski IDE, ki dosegajo velikosti do 250 Gb, kar tri plošče, toda še vedno je gostota zapisa tako velika, da je pri branju disk ustrezno hitrejši, saj je premik med sosednjimi podatki manjši. Vsi diski na tokratnem testu, z izjemo WD-jevega Raptorja, so bili velikosti 120 Gb, kar pomeni uporabo dveh plošč in gostoto zapisa 60 Gb na ploščo.

Naslednje pomembno mesto, na katerem se dogaja mnogo stvari, je garancija. Zadnje čase kar močno odmevajo problemi, ki jih je imel IBM s svojimi serijami diskov od Ericssonov naprej. Ležaji motorja so kar naprej odpovedovali in v javnost so pricurljale celo novičke, da IBM odsvetuje uporabo njihovih diskov IC, ki bi presegala tri ure na dan! Ob takšnih izgubah so se hitro pojavila razna špekuliranja z garancijami. Danes vam polagam na srce: ob nakupu se pozanimajte, kolikšno garancijo premore vaš trdi disk, ter to zahtevajte tudi v pisni obliki.

Še ena malenkost, preden se zakopljete v branje. Ne pozabite, da je pomembno tudi to, kako hrupen je disk. Kaj vam koristi hitrost, če pa za računalnikom ni mogoče zdržati dlje kot pol ure...

Andrej Potočnik



WD RAPTOR 360GD

45.710 SIT WD

WD-jev Raptor je že na prvi pogled odličen izdelek. Masivno telo z močno vidnimi rebri izdaja, da se v notranjosti skriva zmogljivostna pošast. Zanimiva pa je tudi velikost diska. Na Raptorja zmoremo namreč zapisati 36 Gb podatkov, kar je zelo nenavadna številka za svet IDE diskov, poleg tega pa je tudi precej nizka. Raptor je praktično najmanjši IDE disk na tržišču, saj boste težko našli disk, ki bi bil manjši od 40 Gb. Številka 36 Gb nam razkriva, da je to disk, ki prihaja iz področja diskov SCSI, torej pogonov, ki so namenjeni delovnim postajam. 36 Gb je dovolj, da naložite sistem ter želene aplikacije, za skladiščenje podatkov pa uporabljate počasnejše diske. Namenoma sem zapisal počasnejše diske, saj je Raptor izjemno hiter. Kako bi ne bil, saj se edina plošča, ki jo premore, vrti z 10.000 obrati v minuti. Da, Raptor je prvi disk IDE, ki uporablja to hitrost vrtenja. S tolikšno hitrostjo pridobimo tudi na iskalnem času, ki tako znaša v povprečju 5,2 ms. Če ga primerjamo s konkurenco, ugotovimo, da je to rezultat, ki je od najbližjega zasledovalca oddaljen ogromne 3 ms. Seveda tako hitrem pogonu pritiče hitro vodilo. Uporabljen je standard Serial ATA, ki omogoča maksimalen prenos podatkov do 150 Mb/s. S-ATA se nezadržno bliža, zatorej takšna odločitev ne preseneča.

Ima pa disk tudi negativno plat. Zaradi te svoje hitrosti se zadeva tudi dosti bolj greje, kot bi si povprečni uporabnik želel, zato vam priporočam uporabo prisilnega hlajenja. Druga neprijetnost pa je tudi precejšen hrup, ki ga disk proizvaja v primerjavi s ostalimi diski na testu.

→Podrobnosti

Kapaciteta 36 Gb
Tip vodila S-ATA
Povprečni iskalni čas 5,2 ms
Latenca 2,99 ms
Hitrost vrtenja 10.000 obr/min
Medpomnilnik 8 Mb
Na spletu www.wdc.com
Prodaja Elkotex, (01) 583 79 10

PCFormatOcena

- Izjemno hiter disk, primeren za delovne postaje
- Žal je dokaj skromne kapacitete

"Vsekakor daleč najhitrejši disk IDE ta hip."

89%

HITACHI IC35L120AVV207-1

39.990 SIT Hitachi **Chip, (03) 712 12 00**

Če se začudeno praskate za ušesi, vedite, da je Hitachi že nekaj časa 70-odstotni lastnik IBM-ove veje, ki se ukvarja s hranjenjem podatkov. IBM je zašel v probleme, ko so kar po tekočem traku začeli odpovedovati modeli Ericsson in kmalu ugotovil, da je nadaljevanje nesmiselno, zato je lastništvo prodal Hitachiju. Ta je takoj poskrbel, da so vsi pogoni dobili motorje FDB. Serija 180GXP je tako najhitrejše, kar premore Hitachi, testni model pa se je obnesel zelo dobro, saj je občasno lovil tudi Raptorja. Fluidni dinamični pogon zagotavlja dolgo življenjsko dobo in tiho delovanje, poročila pa pravijo, da so to diski, ki bodo vzdržali kar nekaj časa.

PCFormatOcena

Zelo hiter disk

Upajmo, da so vzdržljivi

"Če je odpravil napake IBM-a, potem je to ugoden nakup."

79%

MAXTOR 6Y120P0

40.990 SIT Maxtor **Elkotex,(01) 583 79 10**

Maxtor je seveda podjetje, ki se upravičeno šteje med eno največjih na svetu. Pri nas so postali zelo popularni predvsem v času, ko je šlo za nohte IBM-u, vendar dobro ime ne bodo spustili iz rok. Maxtor je postal cenjen predvsem zato, ker je kot prvi (in do sedaj edini) prešel na vodilo ATA133. Prednosti vodila ATA133 so premajhne, da bi se lahko kosale s prihajajočim standardom S-ATA. Maxtor je bil tudi prvi, ki je uporabil tehnologijo FDB, zato je tudi testni disk zmerno tih. Obnese se dobro, čeprav se je uvrstil na začelje. Odlika teh diskov je predvsem vezava v polje RAID 0, ki dodobra izkoristi njihovo propustnost.

PCFormatOcena

Soliden izdelek, podpora ATA133

Med počasnejšimi na testu

"Ne najhitrejši, a s pregovorno Maxtorjevo kakovostjo."

82%

SEAGATE ST3120023AS

46.100 SIT Seagate **Elkotex,(01) 583 79 10**

Seagate je še zadnji izmed velikih proizvajalcev diskov. Znan je predvsem po svojih modelih Cheetah, ki se vrtijo kar pri 15.000 obratih v minuti. No na področju diskov IDE je Seagate vsekakor prisoten, toda levjega deleža si ni odrezal. Če so nekoč njihovi diski veljali za zelo glasne pogone, se je to danes močno spremenilo. Testna primerka sta namreč daleč najtišja pogona na testu. Tudi hitrost je zadovoljiva, vendar morate vedeti, da je model 23AS namenjen priklopu na vodilo S-ATA. Na osnovi primerjave med modeloma 23AS in 24A lahko lepo ugotovimo, kolikšna je razlika med standardom S-ATA in P-ATA ta hip tudi v resnici. Seveda so Barracude...

PCFormatOcena

Hiter in tih disk, vodilo S-ATA

Lahko bi imel nižjo ceno

"Klasična zasnova, oplemenitena z novitetami."

86%

SEAGATE ST3120024A

39.190 SIT Seagate **Elkotex,(01) 583 79 10**

kakor se družina teh diskov imenuje, ...razvite predvsem za vodilo P-ATA, vendar vodila S-ATA ne uporabljajo le za draženje občinstva. V primerjavi se izkaže, da je vodilo S-ATA boljše predvsem zaradi tega, ker je obremenitev procesorja manjša. Po pregledu lastnosti se izkaže, da je model 24A za odtenek počasnejši, kar zadeva povprečni iskalni čas, drugače pa se pogona obnašata primerljivo. Nakup je priporočljiv na račun majhne stopnje hrupa, ki ga povzročata, priporočamo pa model 23AS, saj je S-ATA vodilo prihodnosti. Ah še to, Seagate vam na model 23AS daje tri leta garancije, za model 24A pa le eno leto.

PCFormatOcena

Cenejši kot konkurenca

Le enoletna garancija

"Odličen pogon, ki navdušil s svojo ceno."

85%

PREIZKUŠENO

Supertest

10 GRAFIČNIH KARTIC

OD 28.900 DO 168.900 SIT.

GRAFIČNE KARTICE

Brez iger bi bilo področje grafičnih kartic dolgočasno. Ker pa igre narekujejo razvoj PCjev, vas čaka osem strani dolgo prebiranje podatkov o grafičnih karticah. Besede **Andrej Potočnik**.

ATI RADEON 9500 PRO 128MB
58.200 SIT

GAINWARD FX POWERPACK ULTRA
168.900 SIT

GAINWARD POWERPACK PRO
33.190 SIT

INNO3D TORNADO GF4 TI4200
46.900 SIT

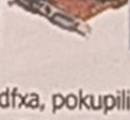
INNO3D TORNADO GF4 TI4800 SE
55.100 SIT

MATROX PARHELIA 512 256MB
143.400 SIT

POINT OF VIEW GEFORCE FX-5200
25.990 SIT

SAPPHIRE ATLANTIS 9000 PRO
32.976 SIT

SAPPHIRE ATLANTIS 9100 PRO
31.536 SIT



SAPPHIRE ATLANTIS 9700 PRO
115.056 SIT

Da, grafična kartica je pomembna sestavina vašega računalnika. Vsi seveda veste, da je njeno poslanstvo dvojno: najprej vam osuši denarnico, nadalje pa vam omogoča, da lahko na zaslonu sploh kaj vidite. Dokler deluje. Okvare grafičnih kartic so redke, še največkrat se zgodi, da odpove izhod za televizor. Defekti pa so redki predvsem zaradi tega, ker redko zdržite dolgo časa z isto grafično kartico. Nove igre vas prisilijo, da venomer kupujete novo.

Bistvo grafične kartice je grafični procesor. Ta osrednji skupek tranzistorjev radi tudi naslavljajo z imenom VPE (vizualno procesna enota), kar jim daje pridih veličastnosti. No, po mojem mnenju si to pravzaprav zaslužijo, saj procesor, ki meri približno 120 milijonov tranzistorjev, ni enostaven zalogaj. Ne, takšni gmoti pretikal se je potrebno klanjati prav vsak dan, saj vas je obrala za mnogo denarja. Denar pa je tudi razlog, zaradi katerega se podjetja sploh ukvarjajo s proizvodnjo grafičnih kartic. Če mislite, da podjetja služijo na račun petičnežev, ki ob prihodu močnejše izvedenke na trg, staro takoj prodajo, se motite. Kartic, kot sta Radeon 9800 PRO in Geforce FX 5800 Ultra, se proda resnično malo in so namenjene le uveljavljanju tehnološke premoči in višanju ugleda. Moč podjetja pa je odvisna od denarja, tega pa dobijo s prodajo izdelkov spodnjega in srednjega razreda. Prav na področju teh dveh razredov pa se tudi bije najtršı boj. Najbolj zanimiv je srednji razred, katerega odlikuje visoko razmerje med ceno in hitrostjo. Pri nas se ta razred giblje med 35 in 70 tisoč tolarji. Z nakupom kartice, ki spada v ta cenovni razred, dobi uporabnik sodobno kartico, ki podpira aktualne tehnološke standarde, dosega spodobno hitrost v sodobnih igrah in ima lepo sliko. Tehnološki standard letošnjega leta je vsekakor DirectX 9.0, hitrosti v igrah nikoli ni dovolj, medtem ko lepa slika pomeni uporabo antialiasinga in anizotropnega filtriranja. Da, danes hitrost ni vse in kartica, ki je samo hitra, a ne zmore prikazati lepe slike z mehčanimi robovi, odpade kot gumb na starih hlačah.

Recimo še kakšno o podjetjih. S propadom podjetja 3dfx je postalo jasno, da je podjetje nVidia kralj grafičnih kartic. Vendar konkurenca ni spala in je kmalu zavzela mesto opozicije. Seveda govorim o kanadskem ATi-ju, podjetju, ki se kar nikakor ni zmoglo otresti pridiha cenenosti. Toda fantje so bili podjetni in so ob propadu 3dfxa, pokupili vse tiste ljudi, ki se niso strinjali s tem, da je njihov novi lastnik nVidia. Čeprav so glavni tehnični geniji sklonjenih glav odšli k nVidii, je večina programerjev prestopila k ATi-ju. ATi se je prav tako naučil mnogo od 3dfxove napake in k sodelovanju pritegnil mnogo tajvanskih podjetij. Kakšno je stanje danes? ATi bo kmalu celo leto kralj grafičnih kartic, gonilniki zanje so odlični in stabilni, kartice pa razveseljujejo z lepšo sliko. Mnogi temu rečejo: konec dober, vse dobro. Toda, upam, da se ATi zaveda, da nasprotnik nikdar ne počiva in da ga vsak njihov uspeh še bolj sili k preobratu. Veste, nVidia še ni rekla zadnje...

Več informacij in ceniki:
WWW.KFM.SI
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135
KFM COMPUTERS
AMD XP 3000+ in tudi ostali procesorji
Vrhunska kvaliteta, brezplačna dostava po vsej Sloveniji in seveda dostopne cene !
GARANCIJA 24 Mesecev

RADEON 9500 PRO 128MB

58.200 SIT ATi

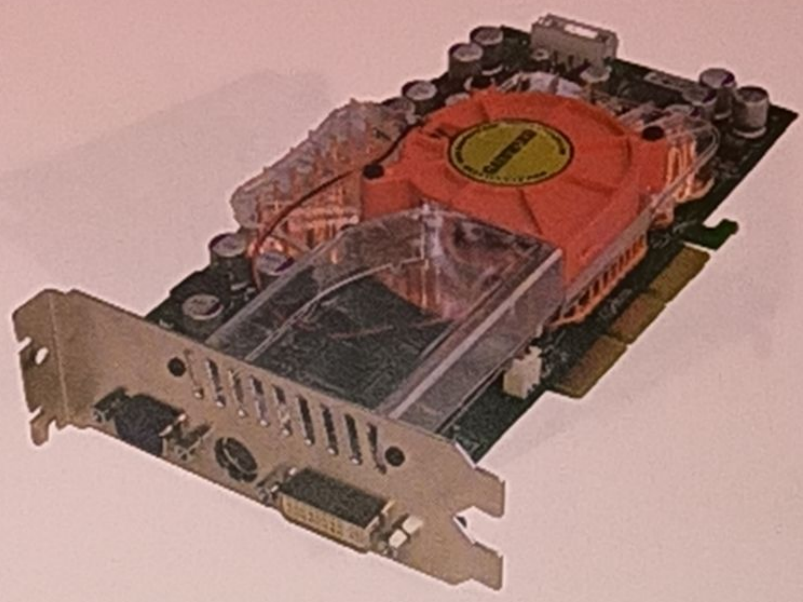
Čisto prava ATi-jeva kartica je tole. Žal je tudi ena izmed redkih. Na tržišču namreč vlada hudo pomanjkanje teh kartic, saj ATi ne zmore zadovoljiti povpraševanja, zaslužek je pri teh karticah namreč precej nizek. ATi procesorjev za te kartice ni razvijal posebej, temveč je izklopil dva krmilnika za pomnilnik, znižal hitrost jedra ter uporabil počasnejši pomnilnik. Tako imamo še vedno 107 milijonov tranzistorjev, ki pa pomenijo za ATi velik strošek, kajti sodobno jedro, ki je namenjeno za srednji razred grafičnih kartic, poseduje nekje med 60 in 80 milijoni tranzistorjev. To pa je tudi razlog skromnih količin teh kartic.

Radeon 9500 PRO je kartica, ki popolnoma podpira tehnologijo DirectX 9. Jedro poseduje 8 cevovodov za obdelavo tekstur, vsak cevovod pa naenkrat obdeluje eno teksturo. Naslavljanje pomnilnika je 128-bitno, kar pomeni, da pri 128 Mb pomnilnika doseže propustnost 8,8 Gb v sekundi. Jedro kartice teče pri 275 MHz, kar je tudi hitrost pomnilnika (550 MHz DDR). Odlika 9500 PRO je vsekakor tudi uporaba tehnologije multisampling pri celozaslonskem glajenju robov.

Izdelava kartice je na visokem nivoju, kot vsi Radeoni od 9500 naprej, potrebuje dodatno napajanje neposredno iz napajalnika, saj 1,5 V, ki ga zagotavlja reža AGP, ni dovolj. Na zadnji strani kartice najdemo standardno razporeditev izhodov za monitor, TV sprejemnik ter naprave DVI. V paketu dobite pretvornik DVI v VGA, kabel za priklop TV sprejemnika ter dva medija CD. Eden vsebuje gonilnike, drugi pa Cyberlinkov program *PowerDVD XP*, ki omogoča predvajanje filmov DVD.

→Podrobnosti

Procesor ATi Radeon 9500 PRO
Tehnologija DirectX 9
Hitrost jedra 275 MHz
Hitrost pomnilnika 275 MHz
Količina pomnilnika 128 Mb
RAMDAC 2 x 400 MHz
Vodilo AGP 2x/4x/8x
Priključki VGA,TV, DVI
Dodatno Nič
Na spletu www.sapphire.com
Prodaja Mlacom d.o.o., (01) 500 87 75



FX PP ULTRA/1000 PLUS GOLDEN

168.900 SIT Gainward

Tole pa je zajetno ime, ki čisto pritiče tej zajetni kartici. Sicer je povsem umetniško, saj iz imena ne morete razbrati ničesar drugega, kot to, da v paketu počiva GeForce FX. Pravzaprav je to pravi večpredstavnostni paket, saj se v njem nahajajo poleg grafične kartice še zvočna kartica in vmesnik FireWire, slušalke in še kaj. Ampak, ker je to supertest grafičnih kartic, bomo glavnino besedila namenili glavnini paketa.

Če ste si ogledali ceno kartice, potem veste, da jo poganja najmočnejši GeForce ta hip, torej zloglasni GeForce FX 5800 Ultra. Takšno novo jedro je seveda polno novitet, zato si le oglejmo kaj ponuja. Jedro procesorja je zgrajeno v 0,13-mikronski tehnologiji, ki je glavni krivec za tolikšno zamudo serije FX. Ker je število tranzistorjev pomembna številka in več pomeni bolje, so jih za ta grafični procesor nabrali kar 125 milijonov. Jedro poseduje štiri cevovode, ki zmorejo obdelovati dve teksturi naenkrat, kar je isto kot pri močnejših Radeonih (4 x 2 nVidia, 8 x 1 ATI). Naslavljanje pomnilnika je 128-bitno, uporabili pa so pomnilnik tipa DDR-II. DDR-II naj bi bil dvakrat hitrejši od navadnega pomnilnika DDR, vendar JEDEC pravi, da je pomnilnik, ki je uporabljen na tej kartici, še daleč stran od tega, kar naj bi v resnici bil. Kakor koli že, jedro pri različici Ultra deluje pri 500 MHz, isto hitrost pa dosega pomnilnik (1000 MHz DDR), propustnost pomnilnika pa je 16 Gb v sekundi.

Kartica je milo rečeno ogromna. Poleg reže AGP zasede še sosednjo režo PCI, poleg tega pa je obupno glasna. Ventilator sicer preklaplja med tihim (2D) in glasnim načinom (3D), toda če je pri tihem načinu znosna, je v glasnem načinu nemogoča.

→Podrobnosti

Procesor nVidia GeForce FX 5800 Ultra
Tehnologija DirectX 9
Hitrost jedra 500 MHz
Hitrost pomnilnika 500 MHz
Količina pomnilnika 128 Mb
RAMDAC 2 x 400 MHz
Vodilo AGP 2x/4x/8x
Priključki VGA,TV, DVI
Dodatno zvočna kartica in kartica FireWire, slušalke
Na spletu www.gainward.com
Prodaja PC H.and d.o.o., (01) 530 08 00

PCFormatOcena

Odlični rezultati, ugodna cena za to kvaliteto

Halo? Kje naj jo pa kupim?

"Odlično uravnovešena grafična kartica, katere edini problem je dobava."

87%

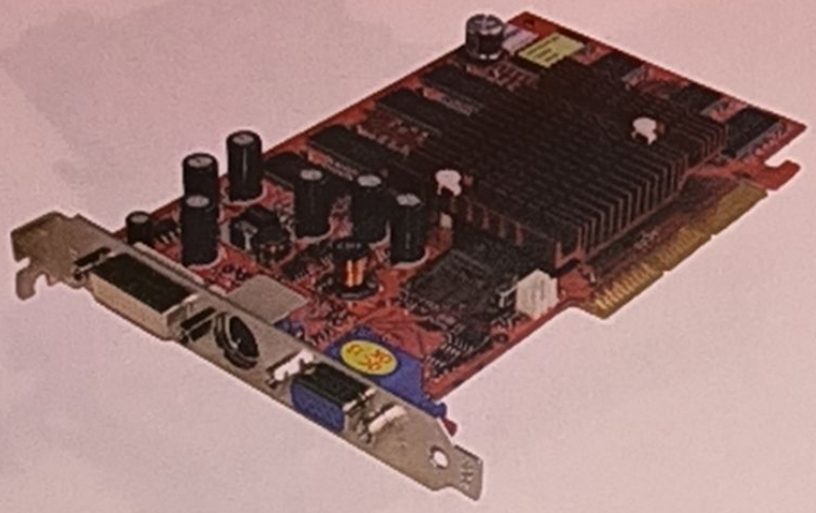
PCFormatOcena

Drvi kot zmešana, pogled nanjo vliva zaupanje

Kaj? KAJ? SPLOH TE NE SLIŠIM!

"Tehnološko najmočnejši GeForce ta hip. Žal tudi daleč najglasnejši."

89%



POWERPACK PRO/660 TV/DVI

33.190 SIT Gainward

Skromnejši od obeh Gainwardovih primerkov je Pro/660. To je kartica, na kateri domuje najmanjši od procesorjev FX, GeForce FX 5200. Ta procesor pa je precej skromen po dosežkih, kar ne preseneča, saj posega na področje GeForcev MX in šibkejših Radeonov.

GeForce FX 5200 je procesor, ki je polno združljiv s tehnologijo DirectX 9. Ker je tu cena močan faktor, je zgrajen v cenejši, 0,15-mikronski tehnologiji. Po dolgem štetju lahko ugotovimo, da ima 47 milijonov tranzistorjev. Čeprav ima 128-bitno naslavljanje pomnilnika, so ga prikrajšali za kar precejšen del tehnologije, ki skrči in optimizira upravljanje z pomnilnikom. Prav tako ima le dva cevovoda, ki zmoreta obdelovati dve teksturi naenkrat. Uporabljen je tudi navaden pomnilnik DDR, tako da doseže propustnost skromnih 6,4 Gb v sekundi. Jedro drvi pri 250 MHz, pomnilnik pa pri skromnih 200 MHz (400 DDR). Kartica kljub temu potrebuje zunanje napajanje, saj porabi več, kot lahko zagotovi vodilo AGP. Žal se je premalo uveljavilo vodilo AGP Pro, ki bi ugodilo takšnim razvajenkam.

Kartica ima klasičen hladilnik in ventilator, saj je gromozanski hladilnik z ventilatorjem OTES rezerviran le za modele 5800. Prav tako ne pozna različnih hitrosti delovanja glede na segrevanje, čeprav deluje pri višji hitrosti, kot GF4 Ti4800, ki je prav tako zgrajen na 0,15-mikronski tehnologiji. To kartici uspeva, ker ima mnogo manj tranzistorjev. Na zadnji strani spet najdemo klasično zasnovo z izhodom za VGA, TV sprejemnik in naprave DVI. V kompletu pa najdemo poleg pretvornika DVI VGA in kabla za priklop TV sprejemnika tudi CD-ja z gonilniki in programom WinDVD 4.

→Podrobnosti

Procesor
nVidia GeForce FX 5200
Tehnologija DirectX 9
Hitrost jedra 250 MHz
Hitrost pomnilnika
200 MHz
Količina pomnilnika
128 Mb
RAMDAC 2 x 400 MHz
Vodilo AGP 2x/4x/8x
Priključki VGA,TV, DVI
Dodatno Nič
Na spletu
www.gainward.com
Prodaja PC H.and d.o.o.,
(01) 530 08 00

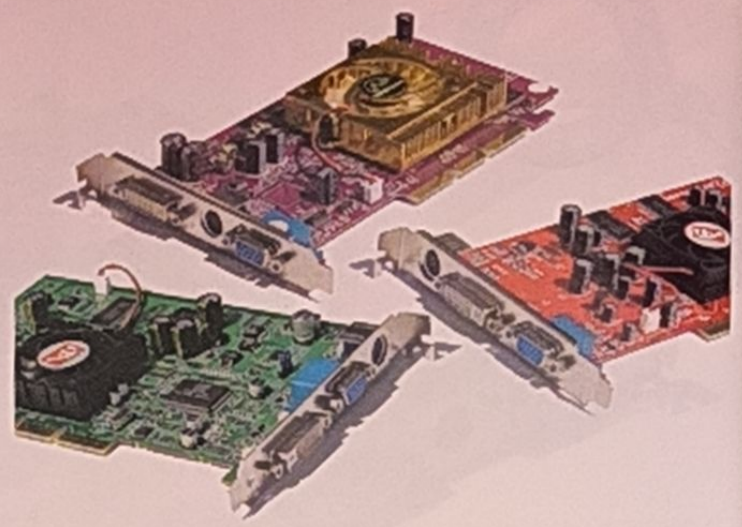
PCFormatOcena

Dober izdelek, ki prinaša DX9 v nižji razred

Pričakovali smo nekoliko več

"PowerPack Pro 660 posega na področje šibkejših kartic in prinaša nove standarde."

77%



Kako smo testirali

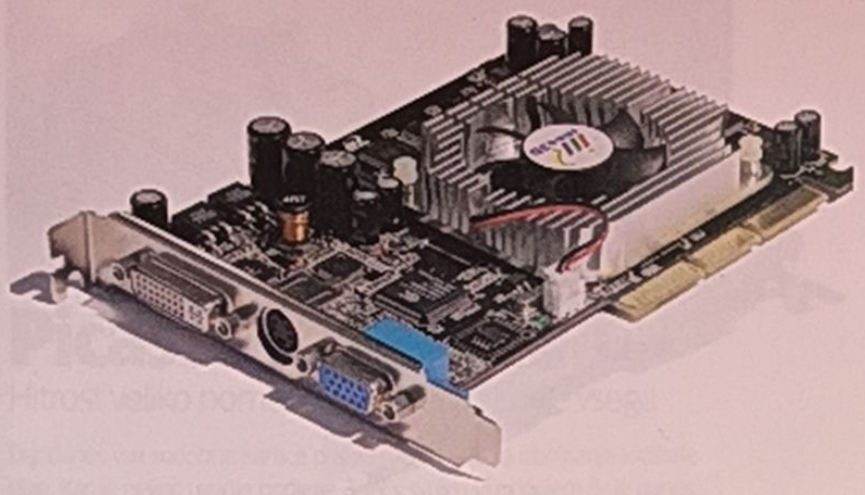
Mučilne naprave laboratorija PCF vam v vpogled.

Testiranje grafičnih kartic spada med lažja področja testiranja računalniške opreme, saj je zunaj izjemno veliko programov in iger, ki omogočajo tovrstno udejstvovanje. Zaradi pomanjkanja iger, ki podpirajo DirectX 9, so se kartice pomerile v Futuremarkovih programih *3DMark2001 SE PRO* in *3DMark03 PRO*. Prvi program pokaže hitrost kartice v načinu DirectX 8.1, drugi pa v DirectX 9. Da pa test ne bi vključeval le suhoparne sintetike, so na voljo še rezultati iz igre *Unreal Tournament 2003*, v kateri se je poganjala mapa Antalus. Ločljivost je bila vedno 1024 x 768 pik. Sistem, ki je poganjal grafike je bil P4 2,66 GHz, 512 Mb pomnilnika DDR333, disk 120IBM ter SB Audigy. Gonilniki so bili pri ATi-jih Catalyst 3.2, pri nVidii pa 43.45.

Navijanje kartic

Prej ali slej bo marsikdo poskušal naviti svojo grafično kartico

Osnovno navijanje kartice je višanje hitrosti delovanja procesorja. Takšno udejstvovanje je preprosto, saj gonilniki že sami ponujajo spreminjanje hitrosti. Če ne gre, si lahko pomagate s programom *PowerStrip*, ki deluje na vseh karticah. Višanje hitrosti procesorja pomeni hitrejšo predelavo podatkov, kar pomeni višjo hitrost poganjanja iger. Drugi način navijanja pa je višanje hitrosti pomnilnika. Propustnost pomnilnika je pomemben podatek in mnoge kartice kmalu pokažejo ozko grlo pri višjih ločljivostih. Takšno navijanje občutno zviša hitrost poganjanja iger. Vendar pazite: prekomerno navijanje zna pomeniti, da bo vaša kartica odpovedala poslušnost in se vam sistem ne bo naložil. Zato priporočam začasno testiranje, preden se odločite za stalno spremembo hitrosti. Višanje hitrosti kartice pomeni tudi močnejše segrevanje grafičnega procesorja in pomnilnika, zato poskrbite za ustrezno hlajenje. S postopnim navijanjem boste ugotovili, do kam je vašo kartico mogoče naviti. Obstajajo pa tudi strojne modifikacije grafičnih kartic, ki iztisnejo iz njih še zadnje valove hitrosti. Eno od takšnih modifikacij si lahko ogledate v naši rubriki "Kako...", kjer boste lahko prebrali, kako spremeniti Radeona 9500 v 9700. Obstajajo pa tudi drugi načini modifikacij. Eden takšnih je uporaba zmogljivejših BIOS-ov, ki določajo bolj stabilno delovanje pri višji hitrosti.



TORNADO GF4 TI4200 8X 128MB

46.900 SIT InnoVISION Multimedia Ltd.

Dobri stari GeForce4 Ti4200. Če še ne veste, je to ena najuspešnejših kartic, ki se izjemno dobro prodajajo še danes. Če ste v dvomih, kaj kupiti, vedite, da z nakupom te kartice ne boste zgrešili. No, jedro NV28 je nVidia posodobila, da bi lažje konkuriralo v današnjih časih. Edina od omembe vrednih posodobitev je podpora standardu AGP 8x.

Dobro staro jedro GF4 Ti4200 je še vedno sestavljeno iz 63 milijonov tranzistorjev in ustreza specifikaciji, ki jo zahteva DirectX 8.1. Zgrajeno je v 0,15-mikronski tehnologiji, utripa pri 250 MHz. Enaka je tudi hitrost pomnilnika (500 MHz DDR), kar pomeni, da je propustnost pomnilnika okroglih 8 Gb v sekundi, ob upoštevanju 128-bitnega naslavljanja pomnilnika. Jedro poseduje štiri cevovode, ki zmorejo obdelati dve teksturi naenkrat. Sicer jedro že pozna tehnologijo multisampling glajenja robov, vendar nima optimizacij zanjo, kar pomeni precejšen padec hitrosti ob uporabi mehčanja robov v kombinaciji z anizotropnim filtriranjem.

Tale Tornado je precej klasična kartica. Odločili so se za kratko in visoko obliko, kar odgovarja tistim, ki imajo mesto za pomnilnik blizu reže AGP. Hladilnik je dovolj velik, želel pa bi si tišjega delovanja. Ker je kartica že kar nekaj časa na tržišču, je moral proizvajalec povečati privlačnost tudi na druge načine. Tako v kompletu dobimo poleg gonilnikov še CD z nVidiinimi demonstracijskimi programčki, igro *Balistics* ter programa *WinDVD 4* in *Cyberlink PowerDirector SE*. Predvsem slednja programa sta precej uporabna, zatorej se zna marsikdo odločiti za nakup prav te grafične kartice.

→Podrobnosti

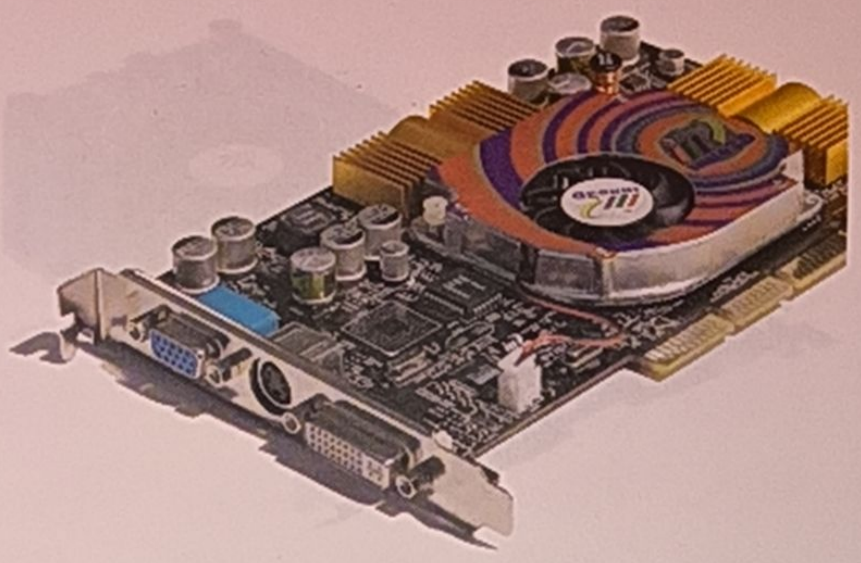
Procesor nVidia GeForce4 TI4200 8x
Tehnologija DirectX 8.1
Hitrost jedra 250 MHz
Hitrost pomnilnika 250 MHz
Količina pomnilnika 128 Mb
RAMDAC 2 x 350 MHz
Vodilo AGP 2x/4x/8x
Priključki VGA,TV, DVI
Dodatno Nič
Na spletu www.inno3d.com
Prodaja Mlacom d.o.o., (01) 500 87 75

PCFormatOcena

- Dobri stari 4200 procesor se izkaže kot odličen nakup
- Manjka mu podpora DirectX 9

"Če ste v dvomih, potem vedite, da s TI4200 8x ne morete zgrešiti."

86%



TORNADO GF4 TI4800 SE 128MB

55.100 SIT InnoVISION Multimedia Ltd.

Najmočnejši v seriji GeForce4 Titanium je bil svoj čas model 4600. Tudi tega je doletela lepotna operacija in po novem podpira AGP 8x, prav tako pa ga izdelujejo v 0,15-mikronski tehnologiji. Vedite pa, da obstajata dve različici jedra 4800 - ena se imenuje preprosto 4800, druga pa nosi oznako 4800 SE in je počasnejša od prve.

Če ga primerjamo z jedrom 4200, opazimo da ni hudih sprememb. Jedro je še vedno zgrajeno po specifikaciji DirectX 8.1, tudi naslavljanje pomnilnika je še vedno 128-bitno. Kartica poseduje 128 Mb pomnilnika, kar je tudi največja količina, ki jo procesor podpira. Hitrost pomnilnika je 275 MHz (550 MHz DDR), prepustnost pomnilnika pa je 8,8 Gb na sekundo.Tudi hitrost jedra znaša 275 MHz. Jedro je prav tako brez vidnih sprememb, kar pomeni štiri cevovode, od katerih lahko vsak obdela dve teksturi naenkrat. Žal tudi tu manjkajo optimizacije, ki jih pozna serija GeForce FX, ki bi omejile padec hitrosti ob uporabi glajenja robov in anizotropnega filtriranja hkrati. Kvaliteta slike je pač dosti nižja od tiste, ki jo ponujajo Radeoni.

Če pustimo filtriranje in glajenje na strani, je GF4 4800 SE še vedno zelo hitra grafična kartica. V večini primerov brez težav konkurira Radeonu 9500PRO in jo premagajo le najdražje kartice. V kompletu najdemo povsem identično programje, kot ga ponuja model 4200. Seveda bodo tudi tu vsi veseli programov, kot sta *WinDVD 4* in *Cyberlinkovega PowerDirector SE*. Kartica ima zaradi višje hitrosti delovanja tudi večje hladilno telo, pohvalna pa so tudi hladilna rebra na pomnilniku.

→Podrobnosti

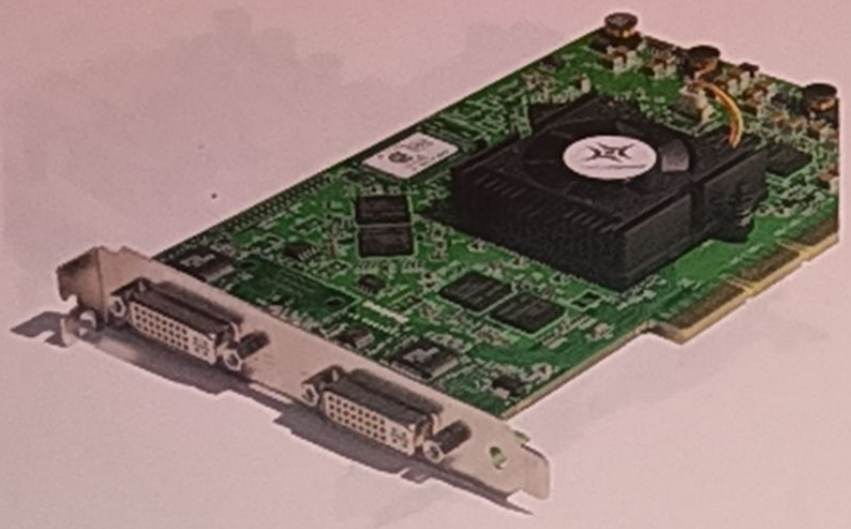
Procesor nVidia GeForce4 TI4800 SE
Tehnologija DirectX 8.1
Hitrost jedra 275 MHz
Hitrost pomnilnika 275 MHz
Količina pomnilnika 128 Mb
RAMDAC 2 x 350 MHz
Vodilo AGP 2x/4x/8x
Priključki VGA,TV, DVI
Dodatno Nič
Na spletu www.inno3d.com
Prodaja Mlacom d.o.o., (01) 500 87 75

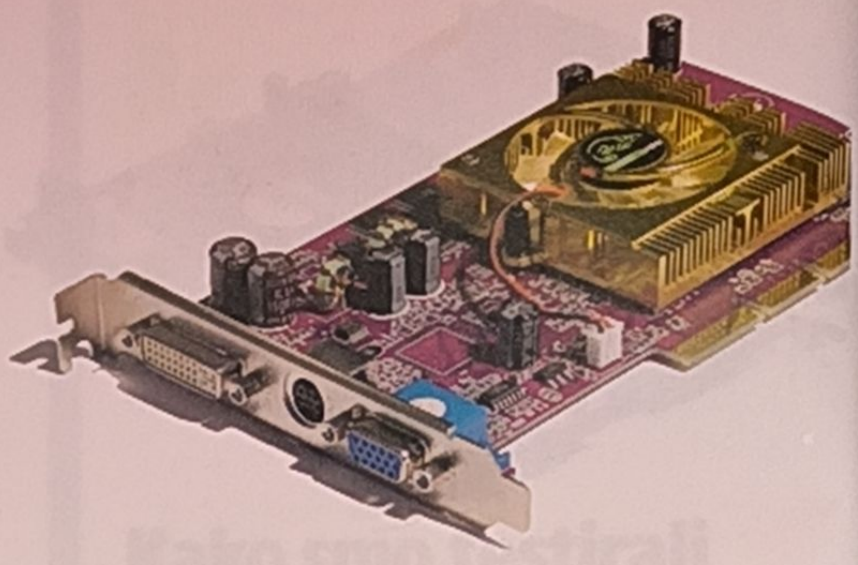
PCFormatOcena

- Vodilo AGP 8x prinaša del potrebne svežine
- Žal je izvedba SE precej šibka

"4800 SE je dobra kartica, ki pa ne upravičiti svoje cene."

85%





PARHELIA 512 256MB

143.400 SIT Matrox

Hudirja, Matrox misli resno. Tole je daleč najbolj zaželena kartica pri namiznih oblikovalcih. Sicer se pri Matroxu bolj kot ne požvižgajo na igre, vendar je kartica še vedno dovolj močna, da bo poganjala sodobne naslove dovolj hitro, da vam ne bo nerodno med obiski.

Če pa bi se vseeno zgodilo, da začne kihati in kuhati, potem jo vzemite ven in jo pokažite, saj je njena oblika skoraj tako nenavadna, kot GF FX 5800.

Številka 512 v naslovu kartice pomeni, da deluje procesor v 512-bitnem načinu. Ob 80 milijonih tranzistorjev in 0,15-mikronski tehnologiji vam je lahko jasno, da brez hude optimizacije in čim bolj ugodne razporeditve posameznih delov jedra, le-to ne more dosegati visoke delovne hitrosti. Res je tako, saj jedro tiktaka pri 220 MHz, kar je precej skromno, še posebej če upoštevamo, da deluje FX 5800 Ultra pri 500 MHz in ima 125 milijonov tranzistorjev. Tu je še mnogo prostora, ki ga Matrox lahko uporabi v svoje namene. Pomnilnik je bolj sodobno zasnovan, saj teče pri 275 MHz (550 DDR), na kartici pa ga je izdatnih 256 Mb. Tolikšna količina pomnilnika nam daje vedeti, da se bo večina uporabnikov kmalu morala preseliti s sistemskih 512 Mb na 1 Gb pomnilnika. Naslavljanje pomnilnika je 256-bitno, saj je bil Matrox prvi, ki je prešel na tovrstno naslavljanje in propustnost pomnilnika je 17,6 Gb v sekundi. Biser jedra so štirje cevovodi, od katerih vsak zmore obdelati štiri teksture naenkrat. Žal pa jedro ni združljivo s standardom DirectX 9, temveč v celoti podpira le specifikacijo 8.1. Kartica še vedno omogoča hkratni priklop treh monitorjev, kar so tako ali tako sanje večine grafičnih obdelovalcev.

→Podrobnosti

Procesor
Matrox Parhelia-512
Tehnologija DirectX 8.1
Hitrost jedra 220 MHz
Hitrost pomnilnika
250 MHz
Količina pomnilnika
256 Mb
RAMDAC 2 x 350 MHz
Vodilo AGP 2x/4x
Priključki 2xDVI
Dodatno DVI VGA, DVI TV
Na spletu www.matrox.com
Prodaja Izid d.o.o.,
(01) 242 83 40

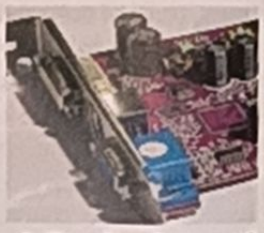
GEFORCE FX-5200 128MB

25.990 SIT Point of View

Point of View je podjetje, ki, če že nič drugega pri njem ne preseneča, poseduje nenavadno ime. Vendar je prav zaradi tega prepoznavno tudi v Sloveniji. V obdelavo smo dobili model FX-5200, žal pa je na testiranje za teden dni zamudil model 5800.

FX-5200 je grafična kartica, ki jo odlikuje podobna zasnova, kot smo jo srečali pri Gainwardovem primerku. Kartica, ki je namenjena mešanju štren v spodnjem razredu, opravlja svoje delo precej dobro. 47 milijonov tranzistorjev veliko jedro deluje pri 250 MHz, 128 Mb pomnilnika pa deluje pri nenavadnih 202,5 MHz (405 MHz DDR). Zakaj so se odločili dvigniti hitrost pomnilnika za 2,5 MHz, mi do zaključka redakcije ni uspelo izvedeti. Kakor koli že, ostale lastnosti so identične tovarniški zasnovi kartic GeForce FX 5200, kar pomeni podporo standardu AGP 8x in DirectX 9.0. Hladilno telo kartice je dovolj veliko za normalno hlajenje, uporabljen ventilator je sodobno zasnovan, kar pomeni, da je, kadar je kartica v svojem tipičnem položaju, os ventilatorja usmerjena navzgor in ne navzdol. Iskanje dlake v jajcu, bi rekel marsikdo, toda takšna malenkost pomeni, da se bo ležaj ventilatorja obrabil mnogo kasneje in uporabnik bo mnogo bolj zadovoljen.

Ker dotična kartica sodi v spodnji cenovni razred, je proizvajalec poskrbel, da je komplet, ki ga dobimo, poln dobrot. Tako najdemo igri *Serious Sam* ter *Motocross Mania*, gonilnike ter program *WinDVD*. Celota se seveda ne more primerjati z dražjimi karticami, toda v svojem razredu ponuja več od konkurence. Razlika bo še večja, ko bodo prišle na plan igre, ki bodo podpirale tehnologijo DirectX 9.



→Podrobnosti

Procesor
nVidia GeForce FX 5200
Tehnologija DirectX 9
Hitrost jedra 250 MHz
Hitrost pomnilnika
200 MHz
Količina pomnilnika
128 Mb
RAMDAC 2 x 400 MHz
Vodilo AGP 2x/4x/8x
Priključki VGA,TV, DVI
Dodatno Nič
Na spletu
www.pointofview-online.com
Prodaja Chip d.o.o.,
(03) 712 12 00

PCFormatOcena

- Multimonitoring je všeč grafičnim oblikovalcem
- Podpora igram je precej arhaična

"Parhelia je namenjena grafičnim oblikovalcem, katerih sanje so posedovati tri monitorje."

65%

PCFormatOcena

- Ugodna cena za kartico tega razreda
- Lahko bi ponudili različico Ultra za odtenek višjo ceno

"Dobra kartica, vsekakor primeren nakup, če si ne morete privoščiti GF4 Ti 4200."

80%

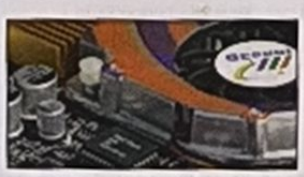
Picasso na zaslonu

Hitrost veliko pomeni, toda še zdaleč ne vsega

Dandanes vse sodobne kartice posedujejo načine za izboljšanje kvalitete slike. Kar je nekoč uvedlo podjetje 3dfx s svojim Voodoojem 5, je danes standard in podobno tehnologijo najdemo pri čisto vsaki grafični kartici. Pri tem se uporabljata dva načina. Prvi način je glajenje robov (antialiasing). Problem je namreč ta, da je izris obdelanega trikotnika nenatančen na robovih – poseduje namreč t.i. žagice. No glajenje robov pristopa k ternu problemu tako, da ustvarja bolj postopen prehod roba trikotnika s tem, da izračunava vmesne položaje pik. Najbolj aktualni tehnologiji na tem področju sta MultiSampling in Fragment Antialiasing. Druga pomembna lastnost pa je anizotropno filtriranje. To se ukvarja s tem, kakšne barve so dane teksture na posameznem objektu. Poljuben objekt namreč nima vseh ploskev vzporednih z našim pogledom. Delčki teh tekstur se morajo zatorej obarvati drugače, kot ostali deli teksture, da se ustvari videz globine. Preprosta tehnika je PointSampling. Ta način ob izbiri želene površine teksture izbere najbližjo piko našega pogleda in jo obarva glede na razdaljo. Če se snop našega povpraševanja po površini spremeni, ta tehnika ne omogoča zaznavanja spremembe. Nato so pametni fantje iznašli bilinearno filtriranje. To pravzaprav v smeri poizvedbe naredi krog, sestavljen iz štirih pik. Glede na oddaljenost nato ustrezno preračuna in obarva površino. Trilinearno filtriranje pomeni samo še dodatno preračunavanje položajev glede na sosednji položaj. No, anizotropno filtriranje pa pravzaprav ne uporablja štirih pik v smeri naše poizvedbe, ampak kar vse pike v območju poizvedbe in nato preračuna povprečje. Seveda je ta tehnika resnično pomnilniško požrešna in njena uporaba pomeni velik udarec na hitrosti izrisovanja celotne slike,vendar drugi strani dobimo neprimerno lepšo globinsko bolj polno in pravilno sliko.

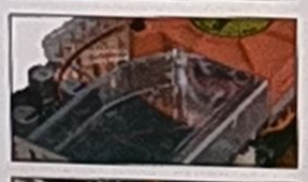
Kaj iskati

Na kaj morate biti pozorni pri nakupu?



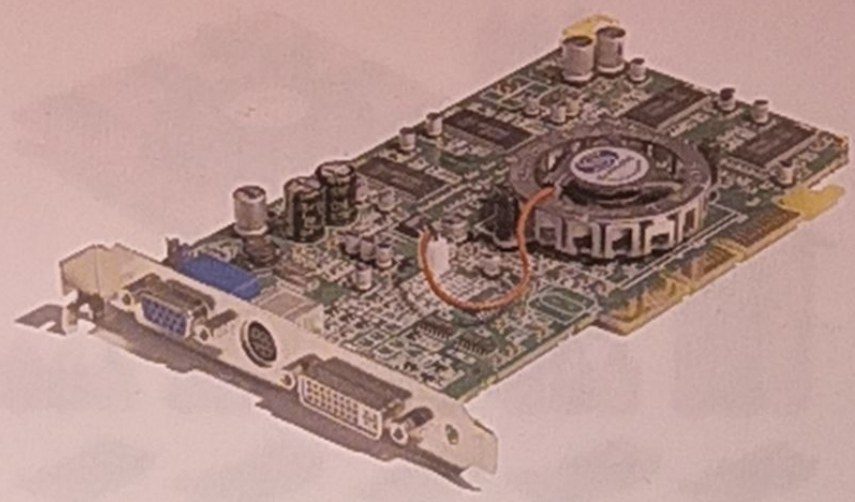
Grafični procesor
Novejši kot je, več novih funkcij premore. Več ko je novih funkcij, hitreje bo vse skupaj delovalo.

Tržna niša
Samo zato ker je novo, še ne pomeni, da je boljše od že obstoječega. Lep primer za to je FX5200, ki je namenjen zamenjavi kartic GF4 MX in ne GF4 Ti4200.



Dodatki
Vse, kar proizvajalec zatlači v škatlo, bo prej ali slej prišlo prav. Le zakaj ne bi za isto ceno dobili več?

Način reklamacije
Hudo občutljivi izhodi za TV sprejemnik radi odpovedo. Preverite, kako trgovci reagirajo na ta problem.



ATLANTIS RADEON 9000 PRO

32.976 SIT Sapphire

Radeon 9000 ni novost na tržišču, saj je na voljo že kar nekaj časa. Tudi razvoj tega grafičnega procesorja ni bil novost ob splavitvi, saj je ATi vzel jedro R200 in ga pošteno oklestil. Vendar smo takrat dobili poceni grafično kartico, ki je imela polno podporo DirectX 8.1, nekaj, o čemer je lahko nVidiin neposredni konkurent, GeForce MX, samo sanjal.

Jedro Radeona 9000 je sestavljeno iz skromnih 36 milijonov tranzistorjev v 0,15-mikronski tehnologiji in v različici PRO deluje pri 275 MHz. 128 Mb pomnilnika pa deluje v tem modelu samo pri 250 MHz (500 MHz DDR). Naslavljanje pomnilnika je 128-bitno in njegova propustnost znaša 8 Gb v sekundi. Jedro ima štiri cevovode, vsak od njih pa zmore obdelati eno teksturo naenkrat (8500 je zmogel dve naenkrat). Žal pa se starost jedra pozna predvsem pri tehnologijah, kot so glajenje robov in anizotropno filtriranje. Kartica pozna le način supersampling, ki pa je pomnilniško zelo zahteven, zato je padec hitrosti precejšen.

Kartica ima sodoben ventilator, ki učinkovito hladi procesor. Nenavadno pa je to, da ima tudi priključno mesto za priklop dodatnega napajanja, kakršnega poznamo od prihoda Radeona 9700 Pro naprej. Čemu je Sapphire uporabil ta pristop, vam ne bi znal povedati, saj konkurenca te potrebe ne pozna.

Ta kartica je tudi edina, ki je na uredništvo prišla v vrečki in ne v škatli, kar pomeni, da gre za OEM izdelek. Zatorej tudi ni za pričakovati kakšnih posebnih dodatkov, kajti vse kar je dodanega, so pretvornik DVI v VGA, kabel za priklop TV sprejemnika, ter CD-ja z gonilniki in programom *PowerDVD XP*.

→Podrobnosti

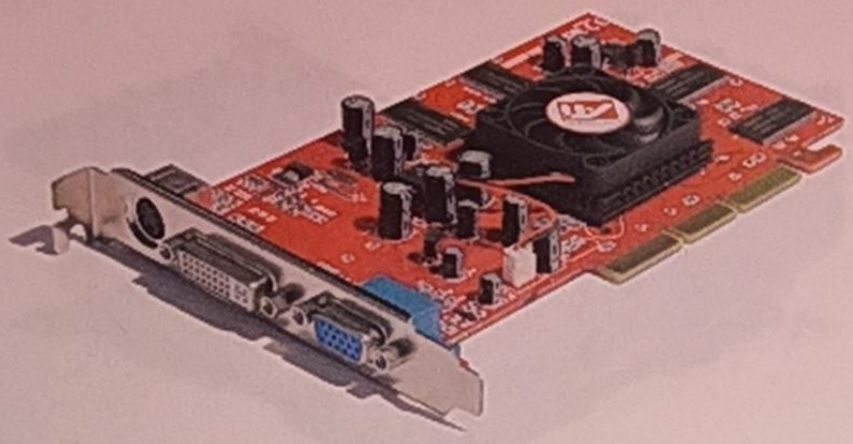
Procesor
ATI Radeon 9000 PRO
Tehnologija DirectX 8.1
Hitrost jedra 275 MHz
Hitrost pomnilnika
250 MHz
Količina pomnilnika
128 Mb
RAMDAC 2 x 350 MHz
Vodilo AGP 1x/2x/4x
Priključki VGA, TV, DVI
Dodatno Nič
Na spletu
www.sapphire.com
Prodaja Power Plus,
(01) 511 27 27

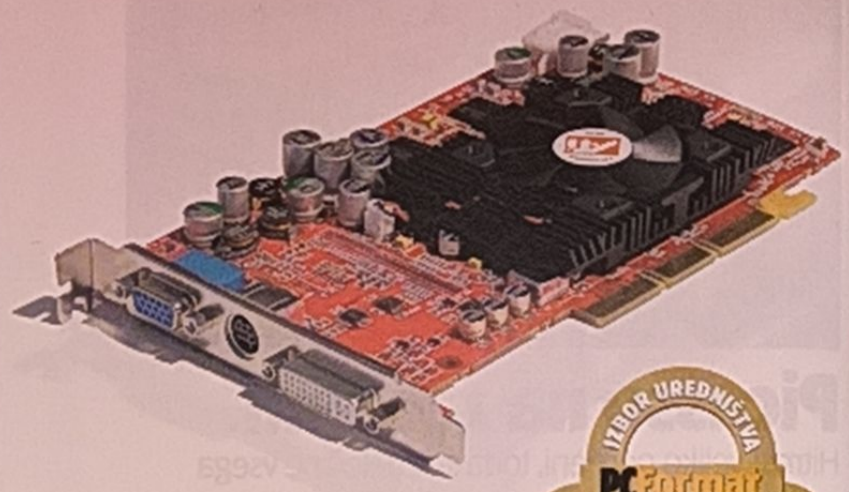
PCFormatOcena

- Ugodna cena, mnoge kartice se da uspešno navti
- Starost se kaže v pomanjkanju multisamplinga

"Radeon 9000 PRO pride v poštev, če potrebujete poceni kartico z ATI-jevo kvaliteto slike."

72%





IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat Maj 2003

ATLANTIS RADEON 9100 PRO

31.536 SIT Sapphire

No, če je Radeon 9000 predelani 8500, potlej vedite, da je 9100 preimenovani 8500(LE). Ja, 8500 je že hudo staro ime, ki bi lahko preveč zmedlo kupce, zato so se odločili model preimenovati v 9100, da zadovoljijo potrebe po modernih trendih. Cenovno gre za izjemno ugodno kartico, ki pa ima tudi svoje slabosti.

Jedro Radeona 9100 je torej 60 milijonov tranzistorjev velik procesor, ki je izdelan v 0,15-mikronski tehnologiji. Neverjetno, koliko teh procesorjev ima ATi še na zalogi, saj težko verjamem, da jih še vedno izdeluje. Naslavljanje pomnilnika je 128-bitno, propustnost pa 6,4 Gb v sekundi. Skromna propustnost se tako pozna predvsem pri višji ločljivosti, ki dela tej kartici kar nekaj težav. Hitrost jedra je standardnih 250 MHz (v mislih imejte 8500LE), hitrost pomnilnika pa 200 MHz (400 MHz DDR). Toda jedro ni brez odlik, saj ima vseeno štiri cevovode, od katerih zmore vsak obdelovati dve teksturi naenkrat. Kartica je polno združljiva s standardom DirectX 8.1, žal pa se tudi pri njej pojavlja slabost v obliki šibke implementacije glajenja robov, saj premore le tehnologijo supersampling. Kartica ima 128 Mb pomnilnika, ki je prav tako hudo star, saj je njegov dostopni čas kar 5 ns.

Zgrajena je klasično, tudi hladilnik z ventilatorjem se ni spremenil od 8500 naprej. Zadnja stran kartice poseduje izhod klasično zasnovo z izhodi VGA, TV in DVI. Atlantis 9100 je kartica, ki pravzaprav ni za odmet. Mogoče bo kdo razočaran, ker bo na račun imena pričakoval več, kot je kartica sposobna ponuditi, a ima še vedno spodobnih odlike, zato je logična odločitev za nakup, če iščete poceni kartico s podporo DirectX 8.1.

→Podrobnosti

Procesor
ATI Radeon 9100 PRO
Tehnologija DirectX 8.1
Hitrost jedra 250 MHz
Hitrost pomnilnika
250 MHz
Količina pomnilnika
128 Mb
RAMDAC 2 x 350 MHz
Vodilo AGP 1x/2x/3x
Priključki VGA,TV, DVI
Dodatno Nič
Na spletu
www.sapphire.com
Prodaja Power Plus,
(01) 511 27 27

PCFormatOcena

- Domiselna poraba starih zalog procesorjev
- Ni skorajda nikakršnega napredka od prejšnje različice

"Sodobno ime skriva letnico rojstva, žal so komponente preveč uborne za višje dosežke."

69%

ATLANTIS RADEON 9700 PRO

115.056 Sapphire

Na koncu še vedno najboljša kartica v Sloveniji ta hip. Radeon 9700 Pro je ob svojem prihodu pomenil nagib tehnološke prednosti na ATi-jevo stran in skorajda leto dni po prihodu prvih testnih primerkov je še vedno izjemno čislana grafična kartica.

Jedro Radeona 9700 Pro je sestavljeno iz 107 milijonov tranzistorjev, ki delujejo pri 325 MHz. Sicer se sliši malo v primerjavi z FX5800 Ultra, toda kot se lahko vidi iz grafov, hitrost jedra še zdaleč ni vse. Slednje je zgrajeno v 0,15-mikronski tehnologiji, v popolnosti podpira tehnologijo DirectX 9 in poseduje osem cevovodov, vsak od njih pa lahko obdeluje eno teksturo naenkrat. Pomnilnik zajema 128 Mb, njegova hitrost je 310 MHz (620 MHz DDR), propustnost pomnilnika pa je kar 19,8 Gb v sekundi. ATi je pri izgradnji tega jedra uporabil vse svoje znanje, zatorej ne manjka praktično ničesar. Seveda uporablja tehnologijo multisampling pri glajenju robov, v pomoč pa so mu še optimizacije pomnilnika v obliki Hyper Z III ter Smartshader 2.0 in Smoothvision 2.0.

Zunanjost kartice je ostala enaka tisti ob splavitvi. Še vedno uporablja referenčni sistem hladilnika in ventilatorja, ki sicer ni med najtišjimi, je pa še vedno neprimerno tišji od FX5800 Ultra. Kot vse sodobne kartice tudi 9700 Pro potrebuje dodatno napajanje, za katero je poskrbljeno s priloženim kablom. Zadnja stran je klasična (VGA, TV, DVI), v paketu so tudi vsi potrebni kabli in pretvorniki. Priloženih iger ni, v paketu najdemo le gonilnike in program *PowerDVD XP*. Hitrost? Še vedno izjemno visoka, saj se kartica brez težav bode z mnogo dražjim FX-om.

→Podrobnosti

Procesor
ATi Radeon 9700 PRO
Tehnologija DirectX 9
Hitrost jedra 325 MHz
Hitrost pomnilnika
310 MHz
Količina pomnilnika
128 Mb
RAMDAC 2 x 400 MHz
Vodilo AGP 2x/4x/8x
Priključki VGA, TV, DVI
Dodatno Nič
Na spletu
www.sapphire.com
Prodaja Power Plus,
(01) 511 27 27

PCFormatOcena

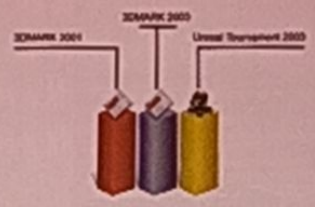
- Po skoraj letu dni še vedno v večini testov najhitrejša
- Po letu dni bi lahko cena tudi malce padla

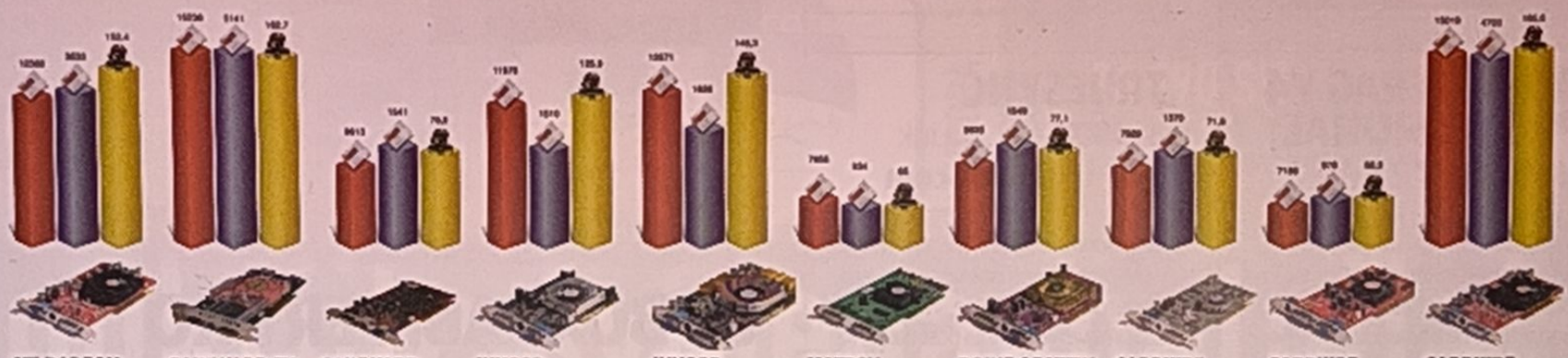
"Še vedno odlična kartica, ki kaže na to, da ATi ne namerava izpustiti naslova prvaka iz rok."

91%

Rezultati

Številke, ki pomagajo pri odločitvi.

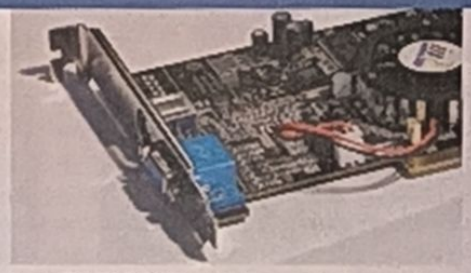




ATI RADEON 9500 PRO 128MB	GAINWARD FX POWERPACK ULTRA	GAINWARD POWERPACK PRO	INNO3D TORNADO GF4 TI4200	INNO3D TORNADO GF4 TI4800 SE	MATROX PARHELIA 512 256MB	POINT OF VIEW GEFORCE FX-5200	SAPPHIRE ATLANTIS 9000 PRO	SAPPHIRE ATLANTIS 9100 PRO	SAPPHIRE ATLANTIS 9700 PRO
87%	89%	77%	86%	85%	65%	80%	72%	69%	91%

PCF Razsodba

Kartice smo vrgli v prepad, nato pa izmerili, kako visoko se odbijajo.



Grafična kartica je ena izmed treh glavnih sestavin vašega računalnika, ki določa, kako hitro se bo izvajala določena igra na vašem računalniku. Ostali dve komponenti sta procesor in pomnilnik. Če na hitro preletite rezultate, vam postane takoj jasno, da se vam bolj splača kupiti 100.000 SIT vredno grafično kartico in 50.000 SIT vreden procesor, kot pa obratno. Govorimo seveda v primeru, da je primarno poslanstvo vašega računalnika poganjanje iger, kajti če raje kodirate filme v format DivX, potrebujete močan procesor. Vendar je redko kdo pripravljen odšteti toliko denarja za grafično kartico. Zato vam bo v pomoč naša tabela, kjer se vidi, kaj lahko pričakujete, če boste kupili katero od teh kartic.

Od dna proti vrhu se vije zavita pot. Čisto na dnu imamo Matroxovo Parhelio 512, ki je slab poganjalec sodobnih iger. Kartica je seveda namenjena grafičnemu oblikovanju, toda tisti oblikovalci, ki računajo na občasno igranje, se bodo morali sprijazniti z ubornimi rezultati. Nadalje najdemo Atlantis Radeon 9100 PRO, ki je žal preskromne kvalitete, da bi se uvrstil kam višje. Blizu njega je tudi Atlantis Radeon 9000 PRO, ki je sicer skromnejši kot model, a poseduje kvalitetnejše komponente. Sedmo mesto je zasedel skromnejši izmed obeh kartic FX5200, izdeluje ga pa Gainward. Glede na podobne rezultate ga kazi predvsem cena. Ko bo cena padla, bodo te kartice mnogo bolje ocenjene, saj je naslednja kartica na lestvici prav tako FX5200, tokrat je proizvajalec Point of View. Peto in četrto mesto zasedata Tornado 4800SE in 4200 8x. Čeprav je 4800SE močnejši, svoje višje cene ne upraviči s tolikšno razliko v hitrosti, tako da je 4200 8x zasedel odlično četrto mesto. Tretji je Radeon 9500 PRO, kartica, ki navdušuje s svojo hitrostjo in je eden najboljših nakupov v srednjem razredu. Drugo mesto je zasedel Geforce FX 5800 Ultra, ki dosega visoke rezultate, a je nemogoč hrup previsoka cena, ki jo je potrebno plačati. Zmagovalec tega supertesta pa je seveda Radeon 9700 Pro, kartica, ki ima vse. Dosega resnično visoke hitrosti, ima izjemno lepo sliko in je nenazadnje še cenejša od 5800 Ultra.

Tako, to je za ta mesec tudi vse. Žal se na test nista uvrstili dve kartici srednjega razreda, prva je GeForce FX 5600 Ultra, medtem ko je druga Radeon 9800 Pro. Glede na tehnologijo, ki ju prinašata, bi bili zelo zaželeni, a ju žal ni bilo mogoče pravočasno dobiti. Vendar brez skrbi, ločen test modela 9800 Pro lahko preberete med posameznimi recenzijami, medtem ko za FX 5600 Ultra že masiramo uvoznika.

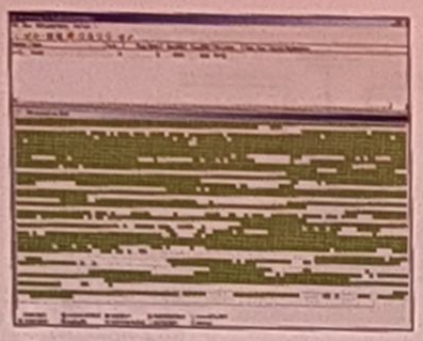
Za prgišče tolarjev

digitalni fotoaparat Coolpix 3100
- 3,2 milijona pik
- 3 x optični zoom
- 4 cm makro način
- 40 sek. video
- 10 osvetlitvenih avtomatik
- tisk datuma na fotografijo
- enostavna uporaba- popolna avtomatika

www.nikon-coolpix.com

Nikon

GRAFO d.o.o.
Miklošičeva 36
Ljubljana
tel.: 01 433 73 92
info@grafo.si



O&O DEFRAG V4 PROFESSIONAL

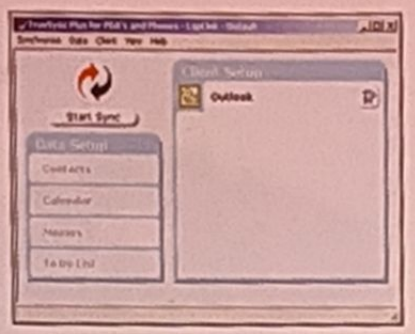
15.000 SIT Ipswitch
www.ipswitch.com

Defragmentirate trdi disk? Mar tega ne počnejo Windows? To je sicer res, vendar to še ne pomeni, da *O&O* ne potrebujete. Če vam je Microsoftovo orodje znano, potem veste, da defragmentacija traja vsaj eno uro. *O&O Defrag Professional Edition* ta mit za vedno ovrže, saj vse skupaj izvaja v ozadju, pa še hitreje.

PCFormatOcena

Učinkovito defragmentiran je v ozadju
V primerjavi z Microsoftom stane

"Ne zelo razburljiv, vendar nalogo dobro opravi." **78%**



TRUESYNC

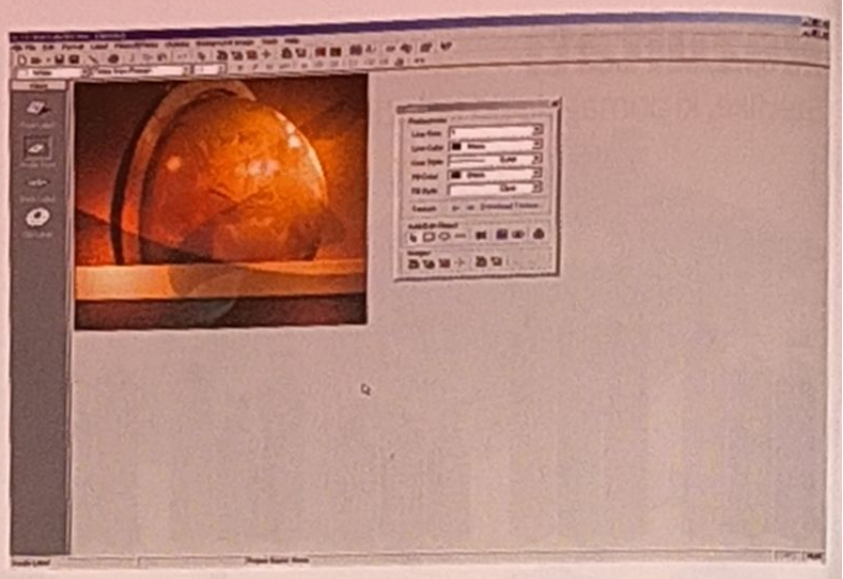
8.000 SIT LapLink
www.laplink.com

Ne govorimo o *FalseSyncu*, ki se pretvarja, da se povezuje z mobilnimi napravami, preden vam spelje dekle. *TrueSync* je LapLinkova možnost za posodabljanje programov za upravljanje z informacijami, kot *Outlook* na več platformah, ima pa lep vmesnik in samodejno zaznavanje vrat in naprav. Hej, mobilne naprave imajo vendar lastno sinhronizacijsko programje. Čisti balast.

PCFormatOcena

Hiter in prepros prenos podatkov
Združljivo programje je redko

"Povsem zanesljiv program, vendar ga večina ne potrebuje." **58%**



CD BOX LABELER PRO

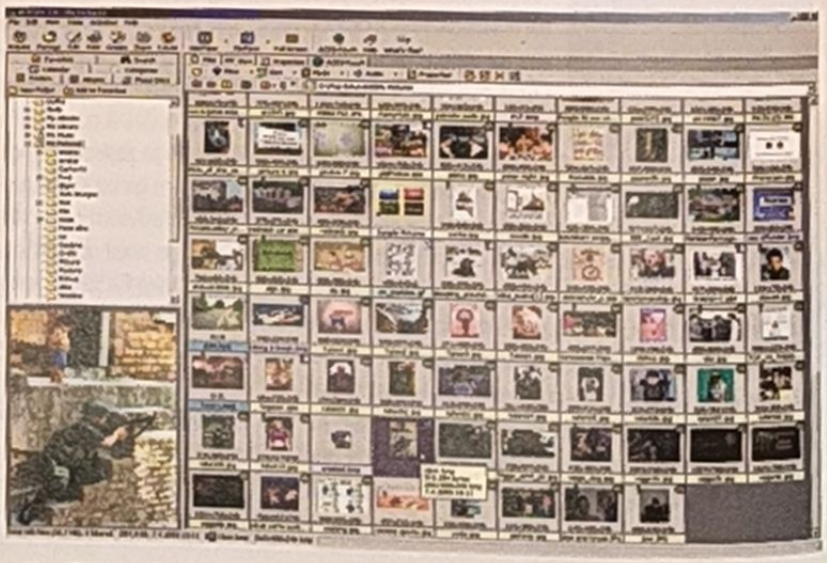
4.230 SIT Green Point Software **www.gpsoftuk.com**

Res je, da omogoča praktično vsak program za zapisovanje CD-jev tudi izdelavo ovitkov, a so po večini precej omejene. CD Box Labeler Pro omogoča oblikovanje sprednje knjižice, hrbtnega dela CD-ja ter nalepk za same CD-je. Poleg besedila je mogoče ovitke opremiti tudi s slikami, sam program pa ponuja nekaj osnovnih možnosti obdelave slik. Pri izdelavi ovitkov za glasbene CD-je se zna program priklopiti na spletno bazo podatkov in samodejno vstaviti besedilo na ovitek, dodana pa je tudi možnost tiskanja nalepk za diskete. Če bi znal prebrati še vsebino podatkovnega diska... Bomo počakali do naslednje različice.

PCFormatOcena

Veliko pripravljenih predlog
Ne zna prebrati vsebine diska

"Simpatično in zmogljivo orodje za izdelavo ovitkov." **79%**



ACDSEE POWER PACK 5.0

27.060 SIT ACD Systems **www.acdsystems.com**

Komplet orodij za pregledovanje, razvrščanje, pretvorbo in obdelavo grafičnih datotek. Z novo različico programa je ACDSee podrl vse hitrostne rekorde do sedaj, saj odpira slike neprimerno hitreje, možnosti FotoCanvasa pa bodo več kot le zadovoljile povprečnega domačega uporabnika. Moč paketa pa se skriva prav v glavnem programu, saj ta predstavlja zmogljivo orodje za razvrščanje grafičnih datotek, vključno z dodajanjem podrobnosti datotekam in razvrščanjem v kategorije, ki olajšujejo iskanje. Če k temu prištejemo še možnost predvajanja večpredstavnostnih datotek, je spodaj navedena ocena verjetno čisto logična.

PCFormatOcena

Pregleden, podpira veliko formatov
Težave z velikimi datotekami

"Vsestranski program za delo z grafičnimi datotekami." **89%**

ŽE NA SPOREDU

Poiščite jih v bližnjih videotekah.

The Bourne Identity

Regija 2

Srhljivka po romanu Roberta Ludluma postavi Matta Damona v vlogo tipa, ki je izgubil spomin, ki ga najdejo v Sredozemskem morju z ničemer drugim, kakor številko računa v švicarski banki – ali je kapitan grškega trajekta s hudim mačkom ali pa tajni agent, ki ga preganjajo sumljivi možje v črnem in s spretnostmi, za katere ni vedel da jih obvlada?

Die Another Day

Regija 2

Flemingov šminkersko oblečen nasilnež v vlogi tajnega agenta se še enkrat odpravi na hitre pregone (v "nevidnem" avtomobilu) in pustolovščine, za katere smo mislili, da so izumrle v osemdesetih. Neskončno mešanico eksplozij, eksplozij in še več eksplozij rahlo drži skupaj zgodba v slogu dosedanjih bondiad.

Unforgiven: Special Edition

Regija 2

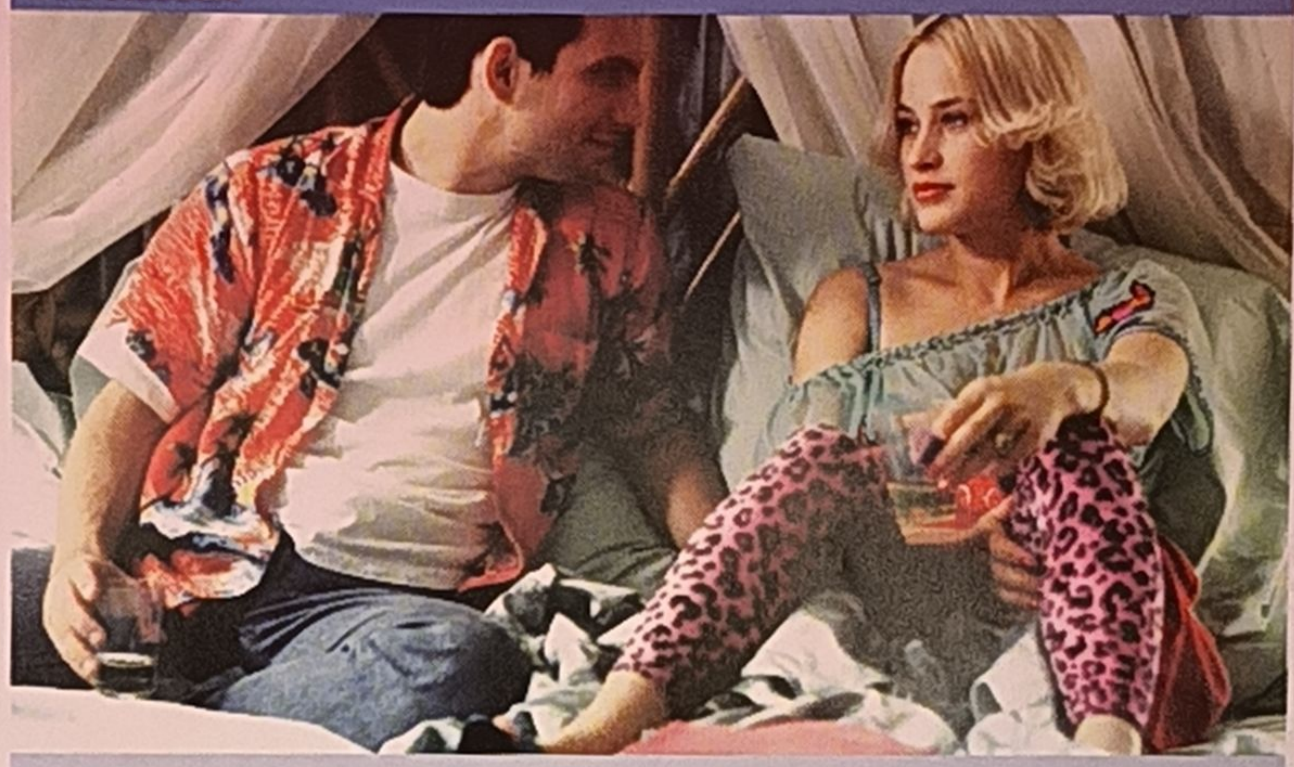
Clint še enkrat osedla žrebe za svoj zadnji western (doslej), v katerem nam pove ganljivo zgodbo o Willu Munnyju, človeku ki se ne more odtrgati od svoje krvave preteklosti. Gre za njegov najboljši film doslej ter za grdo, cinično in briljantno odigrano zgodbo o spopadu zla s še večjim zlom.

Thelma & Louise: Special Edition

Regija 2

Odličen, hudoben in besen protimoški film, postavljen na cesto. Nekoliko podoben legendarnemu *Shirley Valentine*, le da tokrat ni ravno komedija in da sta tokrat v vodilnih vlogah dve ženski. In obe umreta. Ups, oprostite, a smo vam pokvarili užitek pred gledanjem?

DVD MESECA



TRUE ROMANCE: SPECIAL EDITION

Regija 2 Warner Home Video

Čas očitno mineva res hitro, če filmi kot je ta že dobivajo retrospektivo. *True Romance* je pred desetimi leti posnel veteran akcijskih filmov Tony Scott, kot nekakšno grunge izvedbo *Badlands* (avtorji so celo ukradli glasbo iz filma Terrenca Mallicka). Osnovna nit filma so pustolovščine čudaka Clarenca Worleya (Christian Slater), ki vključujejo krajo kokaina, poroko s prostitutko, spopad z mafijci in potovanje v toplejše kraje, ter alter ego glavnega junaka, na katerem je svoj pečat pustil scenarist, en in edini Quentin Tarantino.

Tarantinovo ime je skozi scenarij zapisano z velikimi črkami. *True Romance* sicer ob izidu ni bil pretirano uspešen, nam pa se je zdelo, da je zaradi blede in na trenutke nerodne režije Tonyja Scotta videti preveč obrabljen, če ga primerjamo s Tarantinovim *Reservoir Dogs*. Na srečo pa mu čas ni škodil – postaral se je kot staro vino, ob zadnjih ogledih pa nam postaja všeč celo Slaterjevo posnemanje Jacka Nicholsona.

Kljub temu pa je ena najboljših stvari na disku Tarantinov brezkompromisni komentar, v katerem odklopljeni filmar ignorira dogajanje na zaslonu in dve uri bruha osebne (in včasih neprijetne) informacije o tem, kako si je priboril pot v filmski posel. Tip kar ne more utihniti in na

→Podrobnosti

Slika: 2.35:1 anamorfna
Zvok: Dolby Digital 5.1
Dodatki: Komentarji, izbrisani prizori, produkcijski zapisi, dokumentarec o nastajanju

PCFormatOcena

"Če obožujete slog velikega Q-ja, potem je to odličen filmski primerek (bližnje) zgodovine."

FILM 79%
DISK 75%

ROAD TO PERDITION

Regije 2 20th Century Fox

V temni orwellowski prihodnosti, ki nas čaka, bodo vsi filmi podobni *Road to Perdition*: plitev film, ki so ga ustvarili marketingarji. Utrujen in brezvoljen Tom Hanks igra dolgočasnega morilca, ki se potem, ko izgubi ženo in sina (očitno sindrom, za katerim trpijo vsi morilci z družinami), želi izboljšati in se odpravi na popotovanje za očiščenje. Vse se odvija v tridesetih letih, tako da so vključeni staro pohištvo, avtomobili in frajerski klobuki. Prazen in hladen.

FILM 35%
DISK 60%

Slika: 2.35:1 anamorfna
Zvok: Dolby Surround 5.1
Dodatki: Komentar režiserja, izbrisani prizori, dokumentarec o nastanku, produkcijski zapiski, zapis o ustvarjalcih

BLACK KNIGHT

Regija 2 20th Century Fox

Martin Lawrence združi moči z režiserko Gil Junger in nam postreže s tem neumnim drekom. Duhovit črnec se nekako znajde v viteški Angliji 14.stoletja in film postavi v "komični" koncept ribe iz vode, ki smo ga videli že nič kolikokrat. Jungerova je popolnoma brez energije, njena režija pa nam prinese komedijo brez šal, polno smrdljivih stereotipov, slabega igranja in rasističnih podtonov. Temu dodajte obupno sestavljen film in dobite stvaritev brez tempa, dialoga in karakterizacije.

FILM 68%
DISK 70%

Slika: 1.85:1 anamorfna
Zvok: Dolby Digital 5.1
Dodatki: Odlomki, komentar, dodatek o koreografiji, kaskaderski prizori

Izdelava CD in DVD plošč

CD-Avdio

DVD-RO

CD v obliki vizitke

DVD v obliki vizitke

CD-ROM

CD-R

DVD-Video

DVD-R

Vse na enem mestu!

izdelava CD in DVD plošč

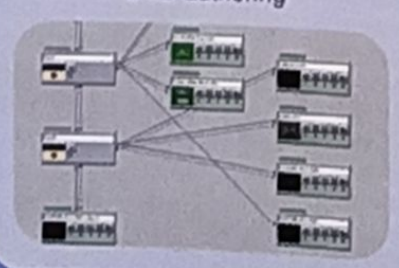
potisk CD in DVD plošč v offset tehnologiji

potisk CD in DVD plošč v sito tisk tehnologiji

tisk ovitkov in ostalih tiskovin

izdelava predstavitvenih CD in DVD plošč

DVD authoring



zaščita CD plošč pred kopiranjem

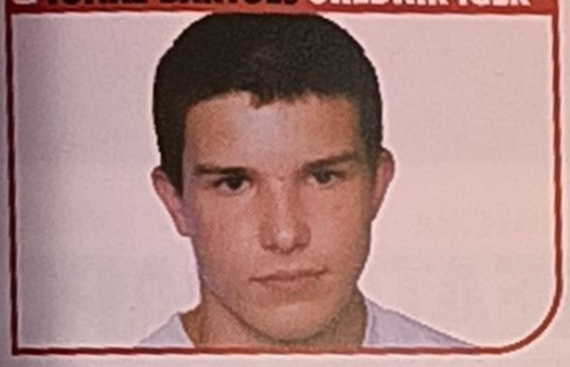
SAFEDISC®

vse vrste pakiranja in celofaniranje končnega izdelka

RACMAN Audio Video Studio d.o.o.
Koseška c. 8 | 1000 Ljubljana | SLOVENIJA | Tel: ++ 386 1 5001130 | Fax: ++ 386 1 5001135
e-mail: info@racman.si | www.racman.si

Igre

Novice/Napovedi/Opisi
Vedno prvi za igre



IGRE IN NASILJE

Človeštvo vedno znova išče krivca za vse grdobije sveta. Zadnja leta je bila vrsta na PC igrah in vedno, ko kje kdo koga ustreli ali kakšen neuravnovešenec po tisočurnem visenju pred zaslonom izdihne, zganjajo okoli njih pravi kraval.

Zato je še toliko bolj zanimivo, kakšen je odnos do iger v času vojne. Prav zanimivo, da nikjer ni nikogar, ki bi jih kritiziral. Kajti edini, ki ima moč, da zganja nasilje, je vrli predsednik ZDA, ne pa kakšen najstnik, ki v prostem času poprime po streljankah. Morda pa bi morali zaslišati Grmička in preveriti, če mu niso uma zameglile ravno igre? Navsezadnje so bile do sedaj krive za vse hudo, če so le bile prisotne v polmeru 10 km od incidenta.

Da je paradoks še večji – ameriška vojska veselo deli sila realistično igro, s katero novači nove vojake. V času vojne so tako igre zanje postale blagoslov. Bomo videli, kako se bodo obnašali, ko bodo operacije v Iraku končane.

bartolj@videotop.si

PCFormat-ovi IGROLOGI

TOMAŽ BARTOLJ je ugotavljal, ali se *Nhl.* bolje igra s tipkovnico ali ploščkom. Na koncu je v levi imel plošček, v desni tipkovnico in igral sam proti sebi.
IGRA: *C&C Generals*

NIKOLA JANKOVIĆ se je iz stanovanja preselil v hišo. Nikakor ne more dojeti, da ima sedaj na razpolago kar 2 nadstropja.
IGRA: *Champ Manager 4*

BARBARA BANOVIĆ je ta mesec popolnoma zanemarila vse, kar ni imelo neposredne zveze z brskanjem za novicami po spletu in knjigami.
IGRA: *Hidden Worlds*

MARKO ŠTOR si je porekel, da se ne bo več le igral ter si je pričel iskati "resno" službo.
IGRA: *Warrior Kings Battles*

IVO VIDERGAR si razbija glavo zaradi neresnosti monterjev oken. Zivce si sprošča ob igranju z novim telefonom.
IGRA: *Medieval: Total War*

BOŠTJAN URŠIČ se je odločil, da od tega meseca ne bo več vzornik nadebudne mladine. Začel je nositi kravato (v žepu).
IGRA: *TOCA RD*

NAJTEŽJE PRIČAKOVANE

Igre zaradi katerih se nam zdi, da čas teče prepočasi.

PRIHAJAJO

NASLOV	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
LARA CROFT: ANGEL OF DARKNESS	MAJ	EIDOS	PCF 14	AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA
GTA: VICE CITY	MAJ	TAKE 2	PCF 14	STRELJANKA
MEDIEVAL: TOTAL WAR VIKING INVASION	MAJ	ACTIVISION	POP. VODIČ	STRATEGIJA
RISE OF NATIONS	MAJ	MICROSOFT	PCF 14	STRATEGIJA
THE SIMS SUPERSTAR	MAJ	EA GAMES	PCF 13	STRATEGIJA
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO	POMLAD	VIVENDI	PCF 15	KOMANDOVŠČINA
REPUBLIC THE REVOLUTION	POMLAD	EIDOS	POP. VODIČ	STRATEGIJA
COLIN MCRAE RALLY 3.0	JUNIJ	CODEMASTER	PCF 14	DIRKALNA
RED FACTION II	JUNIJ	THQ	PCF 13	STRELJANKA
HOMEWORLD 2	JULIJ	SIERRA	PCF 15	STATEGIJA
VEGAS: MAKE IT BIG	JULIJ	EMPIRE	POP. VODIČ	MANAGERSKA
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REP.	POLETJE	ACTIVISION	POP. VODIČ	RPG
STARSKY & HUTCH	POLETJE	EMPIRE	PCF 13	DIRKALNA
FLIGHT SIM. 2004: A CENTURY OF FLIGHT	JESEN	MICROSOFT	POP. VODIČ	LETALSKA SIMULACIJA
FAR CRY	JESEN	UBI SOFT	POP. VODIČ	STRELJANKA
ROME: TOTAL WAR	JESEN	ACTIVISION	POP. VODIČ	STRATEGIJA
DOOM III	2003	ACTIVISION	POP. VODIČ	STRELJANKA
MEDAL OF HONOUR: PACIFIC ASSAULT	JANUAR 2004	EA	PCF 14	STRELJANKA
WORLD WAR II:RTS	POMLAD 2004	CODEMASTERS	POP. VODIČ	STRATEGIJA
WORLD OF WARCRAFT	POMLAD 2004	VIVENDI	POP. VODIČ	MMORPG

LESTVICE BRALCEV

NAJBOLJ IGRANE

MESTO		IGRA
↑	1	SPLINTER CELL
↑	2	C&C GENERALS
↑	3	NEVERWINTER NIGHTS
↓	4	PROJECT IGI 2
↓	5	HALF LIFE

NAJBOLJ ZAŽELJENE

MESTO		IGRA	NAZADNJE
↑	1	DOOM 3	POPOLNI VODIČ
↓	2	GTA3: VICE CITY	PCF 14
↓	3	COLIN MCRAE RALLY 3	POPOLNI VODIČ
↑	4	GOTHIC 2	POPOLNI VODIČ
↑	5	WORLD OF WARCRAFT	POPOLNI VODIČ

NAŠE OBLJUBE

1. OPISUJEMO SAMO DOKONČANE IGRE.
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko koreniito testiramo, preden podamo oceno.

2. VEDNO POVEMO KAR MISLIMO.
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. IGRE NAMENIMO USTREZNEMU OPISOVALCU.
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrijlive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. DAMO VAM JASNO PRIPOROČILO
Želne si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. PRISLUHNEMO VAM
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **http://forum.pcformat.co.uk** in z nami delite vaše izkušnje.

SISTEM OCENJEVANJA
0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik *PCFormat* nagrade

PCFIgričarski vodič

Da boste takoj vedeli, kaj igre vključujejo.

ZF ZADEVE
Roboti vas bodo zasužnjili. Mi smo že tam.

IQ TEST
Igra je polna napenjanja sivih celic.

NASILJE
Še vedno varnejša kot večer na ulici.

NEZEMLJANI
Kažejo zanimanje za rektalne sonde.

SPOLNOST
Prijetno ali moteče? Odločite se sami.

POLITIKA
Zgrabite jih, preden oni zgrabijo vas.

AVTOMOBILI
Za dirkanje ali navaden prevoz.

IGRANJE VLOG
Vsebuje vilince, orke in velikanske pajke.

GROZNE FRIZURE
A ne tako, kot na www.mulletjunky.com.

KRIMINAL
Dokaz, da se splača ali pa ne.

POSLOVANJE
Za navdušence nad razpredelnicami

VOJNA
Prestrašeni Bush www.awolbush.com.

GROZA
Še bolj grozno kot dnevna poročila.

SLABA SINHRONIZACIJA
Menda ni tako težko!

POGLED MED RAZVIJALCE

Kaj razvijalci počnejo in koliko časa bo to še trajalo.

RISE OF NATIONS

RAZVIJALEC BIG HUGE GAMES

Oh, da tole ljubimo. Big Huge Games je ustanovil legendarni Brian Reynolds – glavni oblikovalec *Civ II* in *Alpha Centauri* – in tale strategija bo prav tako obravnavala velik obseg človeške zgodovine. Najboljša novica je, da je založnik Microsoft izjavil, da je igra tik pred tü. zlato fazo.

ONI PRAVIJO Junij
MI PRAVIMO Res mora priti kmalu

NAPREDEK 90%

THE SIMS SUPERSTAR

RAZVIJALEC MAXIS

Ah, saj vemo zopet Simčki. V tej rubriki že drugič zapovrstjo, ampak samo zato, ker so končno razkrili nekaj imen slavnih oseb, ki bodo vključene. Da, ljubitelji slave, med drugim boste lahko v vaše *Sims* domovanje kmalu vključili Christino Aguilero, Justina Timberlaka, in Robbieja Williamsa.

ONI PRAVIJO Maj
MI PRAVIMO Ne more uiti

NAPREDEK 90%

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

RAZVIJALEC CORE

Kar zadeva informacije o razvoju novega *Tomb Raiderja*, smo zadnje čase tavali bolj po temnih ulicah in komaj nabrali nekaj zanimivosti za kratko napoved v prejšnji številki. Sedaj se vendarle kaže luč na koncu predora, saj so iz Eidosa sporočila: da ekipa dela s polno paro in napovedujejo poletni izid.

ONI PRAVIJO Poletje
MI PRAVIMO Pričakujte nekje v sredini leta

NAPREDEK 70%

GOTHIC II

RAZVIJALEC PIRANHA BYTES

V enem samem mesecu je JoWoodova duha razburjajoča domišljijska RPG prešla z liste častnih gostov, ki jih v kratkem pričakujemo, na seznam pogrešancev. Napovedana različica za opis se ni pojavila, pa tudi novega datuma izzida niso sporočili – čeprav ta ne bi smel biti predaleč.

ONI PRAVIJO Prva četrtina 2003.
MI PRAVIMO Pripravite se na daljše čakanje

NAPREDEK 50%

CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON

RAZVIJALEC GENKI

Medtem, ko se PC-ju ni treba bati za akcijo v stilu Matrike (odlistaj na stran 60 za več informacij), čaka vse oboževalce Ang Lee in njenih akrobatskih ter drznih potez iz Crouching Tiger zelo slaba novica. Različica za osebne računalnike je bila namreč uradno odpovedana, ker se Ubi Soft koncentrira na različice za konzole.

ONI PRAVIJO Nikoli.
MI PRAVIMO Resnično dotakljiva tragedija epskih razsežnosti; kot film.

NAPREDEK 0%

>>AKCIJSKA PUSTOLOŠČINA

THE GREAT ESCAPE

Steve McQueen se vrača na zaslone.

Ni kaj, očitno gre akcijskim pustolovščinam za PC na bolje. Po dobrem *Indyu* nas čaka še nov *Tomb Raider*, sedaj pa vam z veseljem razkrivamo skrajno obetavni *The Great Escape*. Seveda bo temeljil na istoimenski filmski uspešnici, ki je bila posneta po resničnih dogodkih – spektakularnemu pobegu večjega števila zavezniških ujetnikov iz nemškega oporišča. Bo primerno razgibana – od skrajno prikritih nalog, do adrenalina polnih pregonov, od temnih kotičkov v gradu, do atraktivnega boja na strehi brzečega vlaka. Na razpolago nam bo ogromno tehnik za odvračanje pozornosti, pa tudi orožji ne bo manjkalo. Na razpolago nam bo več likov, ki bodo imeli samosvoje sposobnosti, vse pa poznamo iz filma. Nekaj posebnega bo tudi glasba, saj si mnogi melodije iz filma požvižgavajo tako kot Indyeve tone. Razvijalci so Pivotal Games, igro pa pričakujemo junija.

www.sci.co.uk

>>SVOJEVRSTNA STRATEGIJA

GHOST MASTER

Koga boste poklicali? Ghostmasters!

So stvari, ki vržejo človeka na rit. So igre, kot je *Ghost Master*. Ko misliš, da si videl že vse, se najde Empire, ki napove igro, v kateri bo glavni cilj strašiti ljudi. Bizarna ideja, za katero pa pri *PCF* držimo pesti, saj obeta svež vetrc. Prevzeli boste nadzor nad najrazličnejšimi duhovi, brezglavimi jezdeci, ognjenimi prikaznimi... Da se bo igra v naših srcih res zasidrala, bo poskrbela še napredna UI, razvijalci pa veliko stavijo tudi na humor. Na voljo bodo najrazličnejše stavbe (da, tudi stara škripajoča hiša), več kot dvajset stopenj in na stotine različnih "moči". Svet iger lahko res vedno znova preseneča!

www.ghostmaster.com

PRIHAJAJO

Nove spletne strani, tokrat tri streljanke.

ELITE FORCE II
www.st-ef2.com
Activision veliko stavi na to prvoosebno streljanko, ki bo od nas zahtevala, da pokažemo tudi posedovanje možganskih celic.

BLOWOUT
www.blowoutgame.com
Tukaj pa igre za tretjeosebno zadevščino, katere spletna stran je polna slikovnega materiala in podrobnejših podatkov.

CHASER
www.chasergame.com
Dobro napreduje tudi JoWoodova stvaritev, ki pa se čaka nekoliko izpopolnjeno stran

EKSPRESNA NOVIČKA

Kratka izjava, ki pa se širi kot ogenj po slamnatih strehah. Valve je napovedal *Half-Life 2* in tako podal nov material za sanjarjenje. Kaj drugega še ni znano, bodo pa razkrili več tančic na E3. Verjemite nam, da boste lahko o tem še brali. Veliko in velikokrat!

>>STRATEGIJA

NAPAD TYCOONOV

Toliko jih je bilo že zanič, a še obstaja upanje.

Eden je nadaljevanje uspešne serije – *Railroad Tycoon 3*. Najbolj očitna sprememba bo popolnoma 3D pogled (na žalost posnetkov še ni), izboljšane pa bodo tudi druge karakteristike – gradnja tunelov, mostov, več kot 40 lokomotiv iz različnih časovnih obdobij, podprto večigralstvo, pestra glasbena podlaga...

Drugi je *Moon Tycoon*, ki je bil v ZDA, kjer je na razpolago že nekaj časa, sorazmerno dobro sprejet, različica za Evropo pa bo še nekoliko dodelana. Vaša naloga bo postaviti uspešno človeško naselbino na Luni, pri tem pa boste poleg finančnih težav naleteli še na kozmične katastrofe v obliki meteorjev, potresov, terorističih napadov... Obljubljene so še humoristične prvine, zanimiva zgodba ter pestrost unikatnih zgradb.

Prvi naslov pričakujemo jeseni, drugega pa že julija.

www.poptop.com/railroadtycoon.htm
www.gmxmedia.net/moontycoon/

>>DIRKALNA/STRELSKA

VROČI NADALJEVANJI

Codemasters nas bo razvnel.

Codemastersov naslov, ki ga trenutno najtežje pričakujemo je nedvomno *Colin McRae Rally 3*, ki ponovno obljublja najboljšo dirkalno izkušnjo doslej. Razvoj lepo napreduje in skorajda prepričani smo, da bomo to igro res ugledali že junija.

Prihaja pa tudi izdelek, ki bo najbrž pritegnil še več pogledov kot simulacija rallya. Napovedan je namreč *Operation Flashpoint 2*. Ena izmed najboljši taktičnih streljank bo dobila svojega naslednika, ki mu bo precej podoben, a o njem ni veliko znanega, zaenkrat pa se tudi še nismo dokopali do kakšnega posnetka iz igre. Več informacij bodo podali že ta mesec na E3, kjer bomo zvesto prežali nanje.

www.codemasters.com

>>STRELJANKA

CONFLICT: DESERT STORM

Sadam beži, SCi dela igro.

Vojna v Iraku ima številne posledice, ena izmed manjših pa je tudi nekaj več prodanih izvodov *Desert Storma*. In ker fantje pri SCi niso neumni, so že globoko zagrizli v izdelavo nadaljevanja. Če nas občutek ne vara, bo šlo za silno podobno igro, se pa boste tokrat prebili v samo središče Iraka. Vaša glavna naloga bo iskanje kemičnega orožja za masovno uničevanje (khm, spominja na napovednik na CNN), deležni boste izboljšane grafike, bojev z Republikansko gardo in seveda ekipnega dela. Pri SCi naj bi imeli v načrtih še eno igro v seriji *Conflict*, postavljena pa naj bi bila v Vietnam. Ali bo seriji uspelo doseči večjo priljubljenost, pa bomo še videli.

www.sci.co.uk

>>OPISI MODOV

Ko se svet, ki ga poznate, spremeni...

KUNG FU 3.0

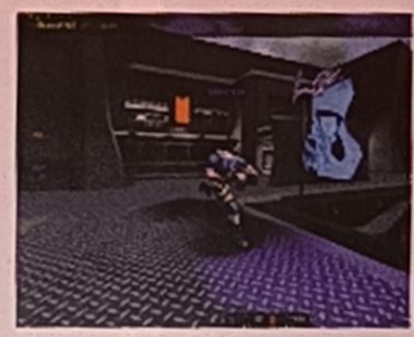
Za: *Max Payne*

Gospod Max Payne sreča kot strela hitrega Jackieja Chana in že dobimo enega najbolj kakovostnih modov za to igro. Ken Yung je s tretjo različico tega moda, ki Maxove berete zamenja za hitre, močne kung fu udarce in trike, prekosil samega sebe. Izboljšana animacija in fizikalne zakonitosti poskrbijo za nekaj atraktivne akcije v slogu Johna Wooja. Dodane so številne nove poteze in udarci, ki se jih boste morali priučiti v tem genialnem izdelku.

PCFormatOcena

Novo rojstvo *Maxa Payna* | Težko ga je obvladati

"Doda novo dimenzijo tej klasiki." **90%**



FORTRESS 2.2

Za: *Quake III Arena*

Ta izvirni mod, ki temelji na različnih razredih, nadaljuje svojo pot v *Quake III*. Da, res smo rekli, da temelji na različnih razredih, a preden tole brezskrbno zaprete in na mod pozabite, res morate *Fortress* preizkusiti še sami. Mojstrsko uravnotežen, z devetimi različnimi razredi in številnimi stopnjami je uživantska umetnina na kvadrat. Popolnoma nova različica prinaša 16 novih ali pa vsaj prilagojenih map ter doda sestavine, ki jo naredijo za najboljši *Fotress* do sedaj!

PCFormatOcena

Izjemno redka klasika | Potrebuje različico 2.0

"Legenda taktičnega skupinskega igranja, ki je razred zase." **88%**

KING OF THE HILL 1.2

Za: *UT 2003*

Gre za klasično formulo, ki smo jo lahko videli že v številnih streljankah, sedaj pa je *King of The Hill* prispel še v svet UT 2003. Če ga še ne poznate, naj povemo, da je cilj zasesti hrib in ga braniti, dokler vaš ubogi prst na sprožilcu zdrži. Imejte hrib pod nadzorom najdalj časa in vaša ekipa se bo zmagoslavno smehljala. Različica 1.2 predstavi nekaj novih map in zvišano stopnjo realizma.

PCFormatOcena

Več kot 10 novih map | Ni namestitvenega programa

"Dobro preizkušen in priljubljen način sedaj tudi za UT 2003." **84%**

MR PANTS' EXCESSIVE OVERKILL

Za: *UT 2003*

Verjetno lahko ugotovite, da ne gre za mod, v katerem bi urejali vrtne gredice. Namesto tega *Excessive Overkill* poveča stopnjo nasilja iz *UT 2003* in ga po lestvici od 1 do 10 ponese na 11. Odvrzite frače iz izvirne igre in vzemite v roke impresivno orožarno iz *Excessive*! Zvišana hitrost igralcev, večji skoki in adrenalinske nagrade dodajo čili k že tako ostri akciji.

PCFormatOcena

Najboljše iz sveta trzajočega palca | Novinci, ste prestrašeni? Upravičeno.

"*UT 2003* v Hollywoodski različici – osupljiva zadeva!" **81%**

RAZVIJALEC
RELIC ENTERTAINMENT

ZALOŽNIK: VIVENDI
WWW.HOMEWORLD2.COM

Dan Irish
Izvršni producent

KDO JE RELIC? Relic je med nas udaril leta 1999 z enkratnim *Homeworld*. Vodilni mož te razvijalske hiše iz Vancouvra je Alex Garden, ki je bil poprej programer pri EA in je nadziral razvoj izvirnika, ki je bil morda grafično najspektakularnejši naslov svojega časa. Sledil je še odličen dodatek *Cataclysm* ter pred nedavnim še *Impossible Creatures*, za katere pa je bila zadolžena druga ekipa kot za *Homeworld 2*.

KAJ POČNEJO? Glede na to, da je ena ekipa pravkar zaključila z delom na solidnem *Impossible Creatures*, je precej varna stava, če rečemo, da Relic že pripravlja kakšne nove koncepte za stvaritev, ki jo bo po uspešnem sodelovanju bržkone podprl Microsoft. Upamo, da bo veliki M ali kakšen drug založnik prepoznal dragulj, ki se skriva v Relicu in še naprej podpiral njihove projekte. Glede na izvirni *Homeworld* (ozek krog kupcev), je nadaljevanje vse prej kot zagotovljen finančni uspeh.

MLATENJE SLAME?

***Homeworld 2* je bil vse do sedaj precej zavit v meglice. Temu primeren je tudi (zaenkrat) medel marketinški pristop.**

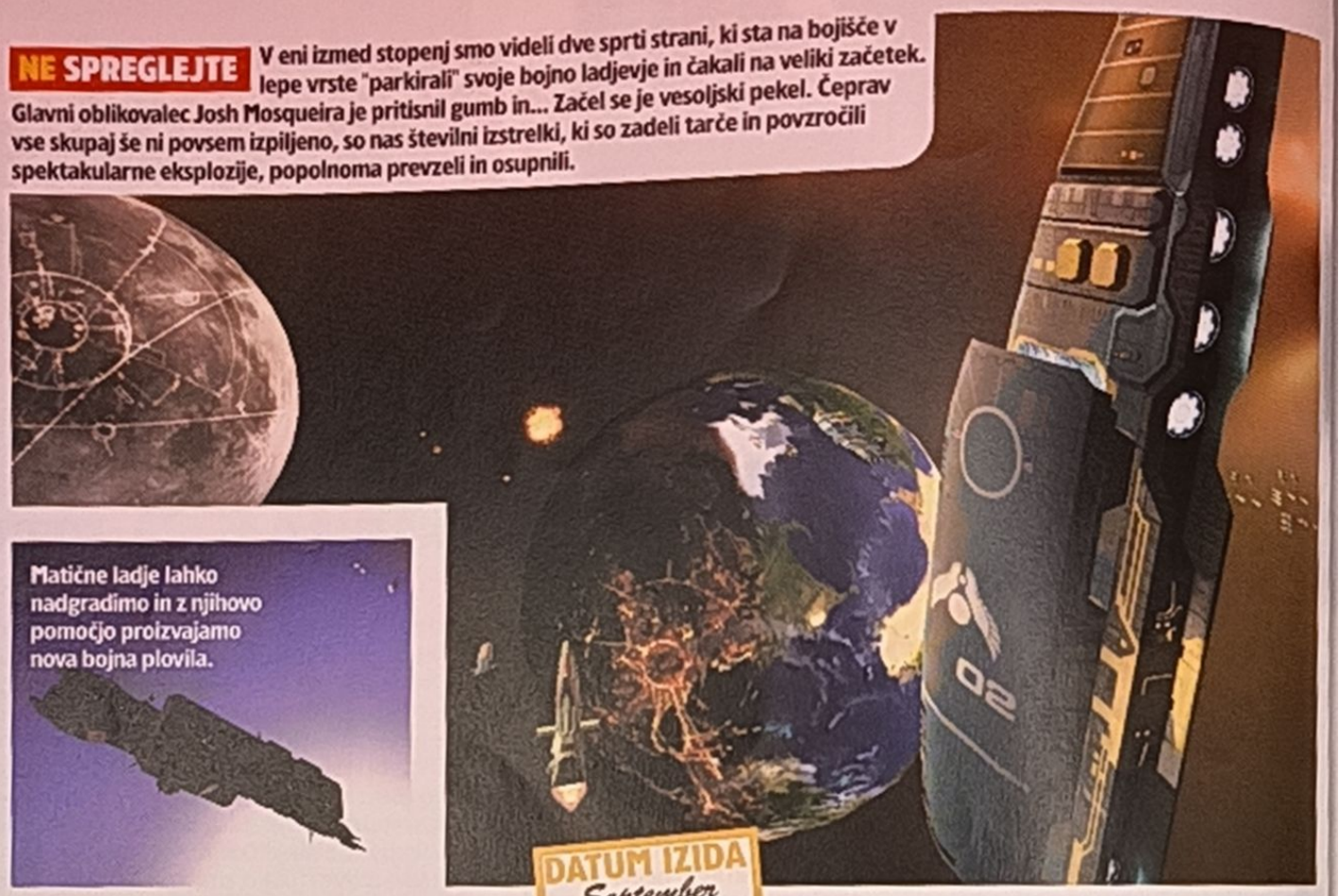
KAJ PRAVIJO?

ŠPIL "*Homeworld 2* je nadaljevanje igre leta 1999 in najboljše 3D vesoljske igre. Poleg vznemirljivega enoigralskega dela dovoljuje bojevanje s petimi ostalimi igralci preko LAN-a ali interneta. *Homeworld 2* bo podpiral tudi mod sceno, saj bo ponujal orodja, s katerimi si boste lahko prilagodili igro... Razvijali smo jo z mislimi osredotočenimi na skupnost privržencev RTS.

MI PRAVIMO

OSTANI NA TLEH "Realni cilji pomenijo večjo možnost uspeha. Do sedaj so trditve skromne. Ekipa je iskrena glede tega, da gre za čistokrvno nadaljevanje in da se osnova ne spreminja dosti, toda vse skupaj izgleda precej bolje od malo jalovega predhodnika. Večigralstvo in podpora mod skupnosti bosta smeatna na jagodah in ni razloga, da jim ne bi verjeli."

NE SPREGLEJTE V eni izmed stopenj smo videli dve sprti strani, ki sta na bojišče v lepe vrste "parkirali" svoje bojno ladjevje in čakali na veliki začetek. Glavni oblikovalec Josh Mosqueira je pritisnil gumb in... Začel se je vesoljski pekel. Čeprav vse skupaj še ni povsem izpiljeno, so nas številni izstrelki, ki so zadeli tarče in povzročili spektakularne eksplozije, popolnoma prevzeli in osupnili.



Matične ladje lahko nadgradimo in z njihovo pomočjo proizvajamo nova bojna plovila.

DATUM IZIDA
September 2003

↘ REALNOČASOVNA STRATEGIJA

HOMEWORLD 2

Ves čas tičati na enem planetu je dolgočasno - podajmo se v vesolje.

"Evolucija, ne revolucija," so besede, ki jih igričarski novinarji vse pogosteje slišimo in se ob njih pogosto samo kislo nakremžimo. Ne tokrat, kajti govora je o nadaljevanju 3D strategije *Homeworld*.

Ob obisku razvijalske hiše, zadolžene za *Homeworld 2*, smo spoznali, da lahko tudi nadaljevanja sprožijo močno izločanje hormona veselja – še posebej ko smo zagledali ogromen zaslon, na katerem so v prostranem vesolju polnem meglic križarile številne lepo izdelane bojne ladje.

Izvirni *Homeworld* je bil res igra, pri kateri nismo mogli stokati o pomanjkanju revolucionarnega gibanja – popolnoma 3D vesolje pa je s sabo prineslo tudi probleme v obliki nagajive kamere in precej kompliciranega poveljevanja enotam. A to smo zavoljo odličnega vzdušja kar spregledali, njegovega mojstrstva pa se popolnoma zavedamo šele sedaj, saj še vedno ponuja vizualno in igralno meko. Toda Relic vztraja, da lahko še marsikaj izboljša...

Starih zamer ni več

Kar je najprej opazno, so ravno popravki na področju kamere in poveljevanja – sedaj so usmerjanje, iskanje in grupiranje popolnoma preprosta opravila in kljub še nedokončanim grafičnim elementom, se vidi, da bomo deležni uporabniku mnogo prijaznejšega vmesnika. Vse, kar se je dobrega v teh letih nakopičilo v 3D strategijah, bo sedaj vključeno in izbrušeno tudi tu – ukazi za nabiranje materialov ali začetek bojev so dostopni z enim samim klikom, naročimo lahko proizvodnjo več enot naenkrat, določimo zbirne točke...

Pokažite ustvarjalnost!

Zgodba, pomemben element strategij, ostaja ena izmed močnejših točk naslova. Junaki izvirnika – Hiigarani – ki so vendarle dospeli do svojega domačega sveta, se morajo sedaj spopasti s še resnejšo nevarnostjo v obliki slabih sosedskih odnosov z Vaygri. Vse skupaj se odvija nekaj let po vrnitvi v domače okolje in prinaša nove tehnologije – npr. mobilno delavnico ladij, pa tudi vizualno bolj dovršeno izkušnjo (čeprav bo kljub podrobnostim težko dosegla tolikšno navdušenje nad izgledom, kot ga je leta 1999) saj bodo vse nadgradnje na ladjevju lepo vidne. Izdelovali boste lahko celo lastne logotipe za plovila. Brez skrbi, ladje z žigom *PC Format* že letajo naokoli.

Čeprav se večina misij odvija v odprtem vesolju brez planetov, pa odigra pomembno vlogo tudi "teren", ki se nahaja v obliki različnih nebul – vesoljskih meglic. Nekatere ladje poškodujejo, druge vsebujejo uporabne materiale, vse pa ponujajo določeno mero prikritosti in se raztezajo v tri dimenzije (torej so tudi nad sovražnikom in pod njim).

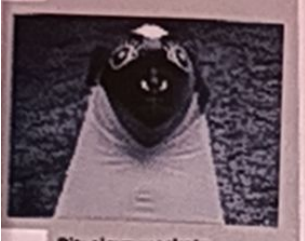
Veliko truda je vloženega tudi v uravnoteženost, kar zagotavlja primerno raznolikost ladij in unikatne prednosti ter slabosti posameznih tipov (na voljo bodo raziskovalne, transportne, številne bojne in seveda največje matične ladje, ki bodo srčika vašega sveta)

Razvijalci veliko stavijo na igralno skupnost in poudarjajo, da bodo ponudili zmogljiva orodja za vse igralce, željne modifikacij. Naj ne računajo na nas – bomo preveč zaposleni z osvajanjem vesolja. **PCF**

Slišijo se šepetanja, da bodo svojo vlogo odigrali tudi planeti - ampak to so zaenkrat samo šepetanja - pšššš...

RAZVIJALEC
RELIC ENTERTAINMENT

ZALOŽNIK: VIVENDI UNIVERSAL
WWW.COUNTER-STRIKE.NET

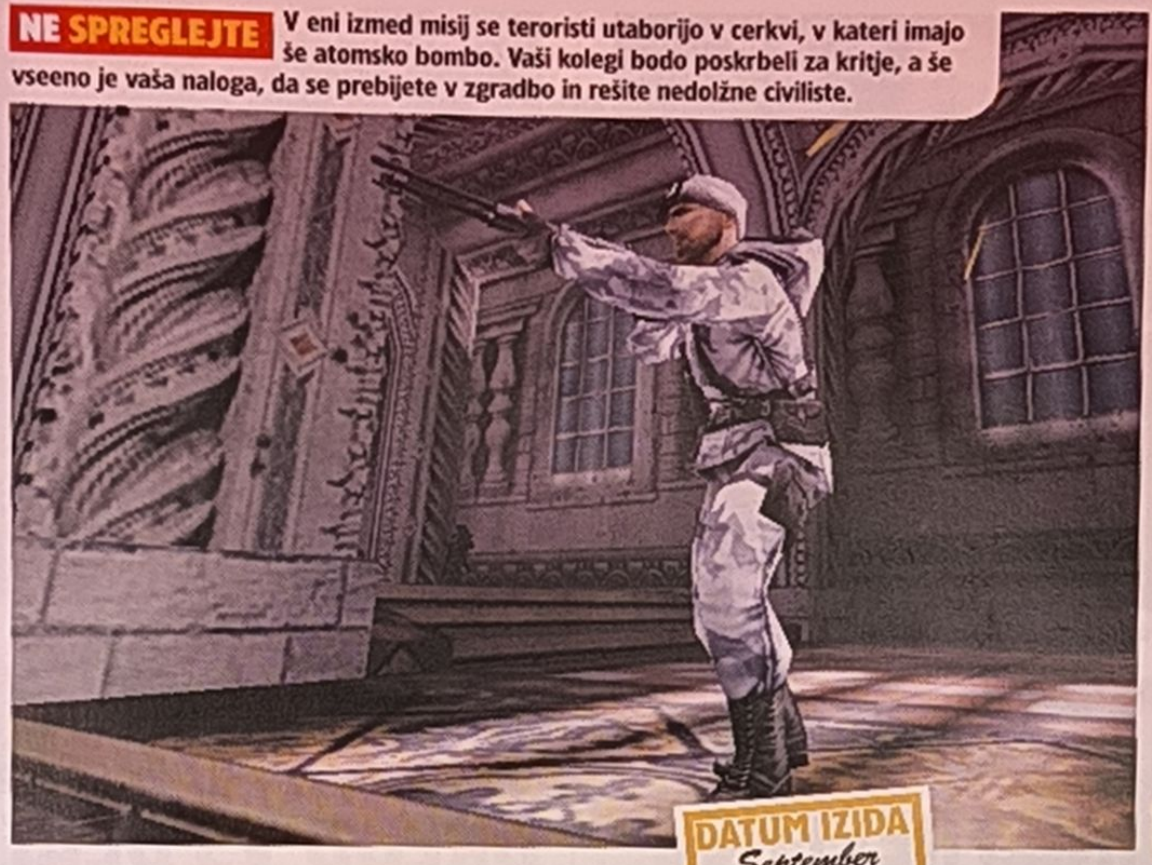


Ritualova maskota

KDO JE VALVE? Valve? Naredili so pretresljivi *Half Life*, smetano vseh streljank, dobitnico neštetih nagrad, ki jo še vedno pogosto označujejo na Naj PC igro vseh časov. Zgodaj letos nas je šokiral z novico, da je odgovornost za izdelavo igre iz rok Gearbox Software (*Opposing Force, Blue Shift*) prenesena na Ritual Entertainment. To podjetje, ustanovljeno 1996, se do sedaj lahko pohvali s SiN, paketom misij za *Quake The Scourge of Armagon* in *Elite Force II*.

KAJ POČNEJO? Takoj po gromozanskem uspehu enega malega moda za *Half Life*, imenovanega *Condition Zero*, leta 2000, so pri Valvu tako pametni, da imajo na krovu ekipo, ki skrbi za nenehne popravke in dodatke za tako hvaležno spletno skupnost. Dolgo je že v produkciji, a *Condition Zero* je najbolj radikalen in ambiciozen projekt, ki je zrasel na tem zelniku. Od moda za enoigralsko izkušnjo, do spletne igre in sedaj zopet nazaj v enoigralske vode – *Counter Strike* je zaključil svoj krog!

NE SPREGLEJTE V eni izmed misij se teroristi utaborijo v cerkvi, v kateri imajo še atomsko bombo. Vaši kolegi bodo poskrbeli za kritje, a še vseeno je vaša naloga, da se prebijete v zgradbo in rešite nedolžne civiliste.



DATUM IZIDA September 2003

↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO

Mod za *Half-Life* sedaj prihaja v enoigralski obliki in evforija je pred vrati.

Naš modni nasvet za jesen? Neprebojni ščiti. Igralci jih bodo nosili povsod, si jih tiščali k telesu in kukali samo čez majhno okence iz neprebojnega stekla ter si tako zagotovili popolno varnost. Zelo primerna bo tudi različica z naramnicami, ki bodo sprostile roke, v katerih bo lahko tičala puška, ki bo seveda ustrezno dopolnjevala oblačilo.

Čeprav *Condition Zero Counter Striku* prinaša številne dodatke, med drugim tudi ščit v večigralskem načinu, je glavno prav puščavništvo. "Gre za enoigralsko igro postavljeno v svet *Counter Strika*" je misel, ki jo je ob našem nedavnem srečanju izustil Erik Johnson, eden izmed vodilnih programerjev pri Valvu. "Poskušamo doseči občutek premikanja po celem svetu, sodelovanja z različnimi posebnimi enotami. Južna Amerika, Jugovzhodna Azija, delo skupaj z obstoječimi specialci SAS, nemškimi GSG-9..."

Izboljšani modeli in natančnejše teksture nekoliko prikrijejo starajoči se grafični motor.

Poli-tehnika

Primerna UI, ki bo nadzirala vse računalniške like, je izrednega pomena in dobra novica je, da jo gradijo na dobrih osnovah originalnega *Half-Life*. "Na tem smo veliko delali," nam je dejal Erik. "Ljudje, s katerimi se borite, so opremljeni z UI, ki omogoča, da delajo v skupinah in podobno." Isto velja tudi za vašo stran: v nekaterih misijah se vaši protiteroristični kolegi bojujejo z vami z ramo ob rami, spet drugič so sami na popolnoma drugem delu mape, a jim lahko, po zaslugi nenehne radijske povezave, še vseeno dajete povelja.

Malo manj dobra novica je, da CZ še vedno uporablja precej zastarel *Half Lifov* grafični srček, čeprav je res, da je pošteno predelan. Prisotnih je nekaj posebnih učinkov – npr. pri strelnem ognju – za ljudi z novejšimi grafičnimi karticami, ampak glavni cilj ostaja, da bi bil *Counter Strike* dostopen za čim bolj široke množice in strojno opremo. Število poligonov, ki smo jih videli na demu še nedokončane igre, ni nekaj, o čemer bi lahko prav na široko pisali, smo pa videli ostrejše modele in bolj kvalitetne teksture.

Poberite veliko zvezdo in postali boste neranljivi. Res, no.

Zabava na kvadrat

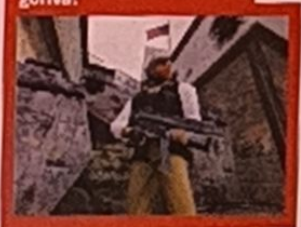
Verjetno bodo orožja in orodja največji adut *Condition Zero*: spajkalka (čeprav čudna, je to uradna slovenska beseda za blowtorch), kamera za kukanje izza vogalov, druga kamera za prenašanje slike situacije v kateri se nahajate v glavni štab... Tu je še daljinsko vodena bomba, ki je pritrjena na koleščke, tako da jo lahko zapeljete direktno v središče teroristične baze.

Vse to pa nekam namiguje na igro polno prikritosti. Pa *Condition Zero* to bo? Erik odkimava z glavo. Razkril je, da je sicer nekaj misij, ki vsebujejo precej elementov neopaznega delovanja, vendar "To ni igra skrivalnic, v kakršnem koli pogledu. *Condition Zero* ni simulator. Je poln zabavnega igranja, zanimivo pripoveden in poln res kul kinematičnih sekvenc."

PCF

MLATENJE SLAME?

***CZ* leti visoko na krilih *Counter Strika* – toda kaj se zgodi, ko zmanjka goriva?**

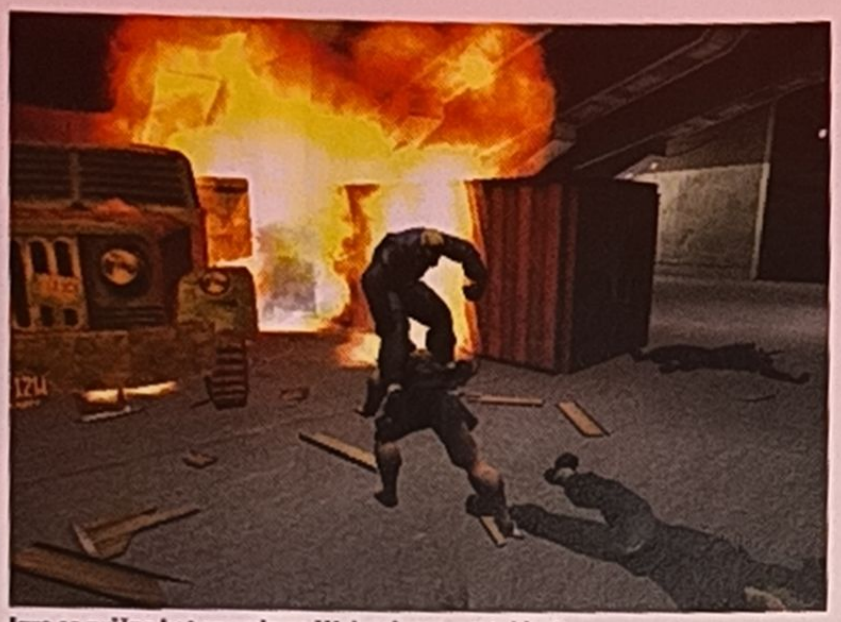


KAJ PRAVIJO?

TERROR *Counter-Strike: Condition Zero* pomika naprej to nagrad polno serijo z vpeljavo enoigralske akcije in posebnimi okrepitvami za večigralstvo. *CS:CZ* je taktično akcijska igra, ki vas izzove, da tekmujete z zvitimi računalniškimi nasprotniki v kampanji, ki vas v misijah popelje po celem svetu.

MI PRAVIMO

COUNTERCZ si je za svoj prihod vzel precej časa. In medtem ko čakamo, se je pojavila kopica sijočih FPS. CZ ima res masivno bazo oboževalcev, a še vseeno bo morala biti nekaj resnično posebnega, da nas bo očarala, ko si bo končno utrla svojo pot do trgovinskih polic.



Igra se prične kot spomin na Wolverinovo preteklost.

↘ AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE

Še ena igra s stripovsko tematiko prihaja na PC.

Activision in Livesay Technologies sta se ob prihajajočem filmskem nadaljevanju *X-Men* združila in nam bosta prinesla igro, ki bo tematsko sovpadala s filmom. Sicer imamo radi igre s super junaki, pa smo vseeno skeptični, ko gre za licenčne naslove. Med njimi je bilo do sedaj sicer kar nekaj odlično izvedenih, so pa bili drugi zato toliko bolj pomanjkljivi. *X-Men 2: Wolverine's Revenge* nam obljublja dovolj tiste čarobne substance, ki nas bo priklenila pred zaslone.

Osnova za dobro igro je dobra zgodba in igra jo očitno ima. Marvelu še ni uspelo izdati stripa, ki bi mu kaj manjkalo na tem področju, zgodbo za igro pa je spisal Larry Hamas, ki občasno piše tudi za Marvel. Wolverina (Rosomaha, po slovensko) bomo popeljali do njegovih korenin in ga soočili z orožjem X, ki je odgovorno za njegov obstoj. Ker bo Wolverine okužen s smrtonosnim virusom Shiva, bomo imeli le 48 ur časa, da poiščemo zdravilo.

Kot kaže, bo akcijska plat *Wolverine's Revenge* zelo dobro izvedena, saj bomo lahko dobro izkoristili vse Wolverinove sposobnosti in se borili na veliko različnih načinov. Na voljo bodo celo posebni načini bojevanja, ki so lastni samo njemu, lik pa bo dodelan do te mere, da bo mogoče izkoristiti tudi njegove posebne sposobnosti, kot sta zdravljenje in šesti čut, dečko pa se bo skozi igro celo učil in napredoval, podobno kot v igrah igranja vlog.

Z grafičnega vidika igra zaenkrat ne izgleda ravno osupljivo, prav tako pa ji ne bi škodilo več interaktivnih elementov. Glede na to, kar smo videli, lahko zatrdimo, da ne gre za najboljšo adaptacijo stripa, kar smo jih videli, tako da bomo morali na tovrstno popolno igro še malce počakati. Se nam pa zdi dovolj obetaven naslov, da si ga bomo takoj ob izidu z veseljem podrobneje ogledali.

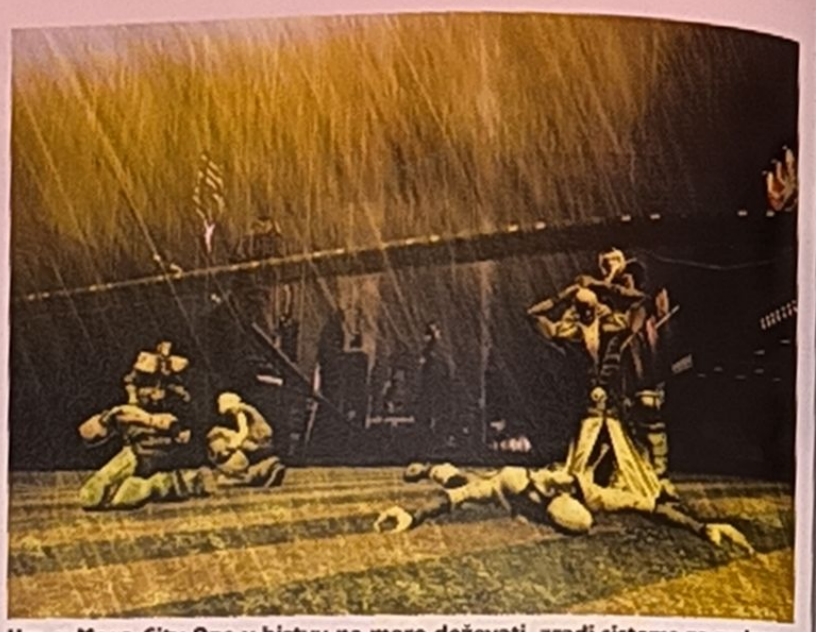
PCF

KAR MORATE VEDETI

Založnik Activision
Na spletu www.activision.com
Razvijalec Genepool
Datum izida Maj 2003

Mutant z železnimi kostmi in čeljustmi? Kaj si še želite?

Najboljša X-Men igra doslej? Najbrž...



Hm, v Mega-City One v bistvu ne more deževati, zradi sistema za nadzor vremena.

↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

JUDGE DREDD DREDD VS DEATH

Stripovski junaki so vroča roba. Prihaja Sodnik.

Kot ponavadi, potrebujemo junaka in tipičnega anti-junaka. Tokrat bodo vse hudobno predstavljal zlobni kult Temnih Sodnikov, katerih namen je zvabiti Sodnika Dredda in njegove kolege nazaj v mesto. Če verjamete ali ne, jim to uspe. V Mega-City One je veliko aktivnosti, pri katerih boste morali posredovati ñ od kaznovanja za odmetavanje odpadkov do težjih nasilnih dejanj in pisanje grafitov. Vendar so vse to postranske zadeve ñ vaš najpomembnejši cilj je ujeti Temne Sodnike.

"Igra vsebuje več načinov za zajem sovragov," pravi producent igre Ed Woolf. "Ne gre samo za to, da jih nekajkrat ustrelite in da padejo. Najbolj zanimivo jih je žive ujeti v past."

Če se odločite za strelski pristop, v tej prvoosebni igri ne boste prišli daleč, saj morate kot Sodnik spoštovati zakon. Začnite pobijati brez pardona in vaš merilec poštenosti bo padel, nakar vas bodo posebne enote za ocenjevanje sodnikov odpeljale na vesoljsko kolonijo Titan. Zato so možnosti, kot je odsreljevanje pištole iz rok hudobca, še kako dobrodošle. Vsako misijo je namreč mogoče končati na več načinov, v pomoč pa vam bodo tudi kolegi sodniki, kot je na primer sodnica Anderson iz enote Psi, ki ima poleg fizičnih tudi psihične moči.

Tudi večigralski način *DvD* veliko obeta. Ne samo, da so na voljo klasični načini deathmatch in capture-the-flag, temveč bodo na voljo tudi izvirni načini iz Dreddovega sveta. Čeprav smo si ogledali zgodnjo igralno kodo, moramo priznati, da mesto že deluje odlično ter je videti ogromno. Okrog vas se sprehajajo civilisti, pisci grafitov mažejo stene, med drugim pa smo ugledali tudi čistilne robote, ki te iste stene očistijo. Ljudje po celem mestu počno kaznive stvari in vi jih lahko aretirate, tako kot v stripu.

PCF

KAR MORATE VEDETI

Založnik Vivendi Universal Interactive
Na spletu www.rebellion.co.uk
Razvijalec Rebellion
Datum izida September 2003

Rebellion so nam že prinesli grozljiv Aliens vs. Predator..

PCFormat Profil

VZPON ROCKSTARA

Ogledali smo si zgodovino že skorajda legendarnega razvijalca *Grand Theft Auto: Vice City*.

Sedemnajst let. Tako dolgo je trajal razvoj *Grand Theft Auto: Vice City*. No, skoraj – podjetje DMA Designs (danes Rockstar North) je bilo ustanovljeno leta 1986, danes pa je veliko glasbe in mode iz tega časa našlo svoj prostor v igri *Vice City*, ki je postavljena v mesto podobno Miamiju v osemdesetih.

Vse odkar je leta 1999 podjetje kupil Rockstar Games, založniški del Rockstara, in jih preimenoval v sodobnejši Rockstar North, so fantje postali sinonim za serijo *Grand Theft Auto*. Serija je postala najbolje prodajana video igra vseh časov. A vse to že veste – morda pa niste vedeli, da je DMA/Rockstar svetu vladal že prej.

Se spomnite *Lemmings*? Seveda se. Igro je izdelal isti razvojni studio. Samo pomislite – veliko načinov boleče smrti, zdrava doza komičnega sadizma... Igri le nista tako različni, kot je sprva videti. Ampak, medtem ko so neumni zelenolasi sesalci od svojega zadnjega izleta na PC padli v pozabo (in še kam), pa je jasno da je *Grand Theft Auto* tukaj zato, da ostane. Oči premaknite na dno strani za hiter pogled na zgodovino razvijalca, ki trenutno vlada svetu.

PCF

AVTOMOBILI IN ZVEZDE

Izprašali smo Leslieja Benziesa, vodjo razvoja pri Rockstar North.

PCFormat: Izmed vseh iger, na katerih si delal, kateri projekt ti je najbolj pri srcu?
Leslie: Težko se je odločiti – rad bi rekel, da mi je vsaka nova igra bolj všeč, vendar se mi zdi, da so najnovejše preblizu, da bi jih lahko popolnoma cenil. Potrebno je nekaj časa, da pridejo do statusa najbolj priljubljene... Morda *Grand Theft Auto III*, ker se je vizualno tako zelo razlikoval od *GTA2* (čeravno je princip igralnosti ostal enak). Z njim smo prav tako veliko tvegali, saj nismo vedeli, kako ga bo svet sprejel.

PCF: Ali misliš, da bi se industrija morala bolj osredotočati na igre za odrasle ter bi vključevala vsebino, kakršno vidimo v seriji *Grand Theft Auto*?
Leslie: Ni nujno. Mi uživamo med ustvarjanjem in igranjem takšnih iger – kar pa ne pomeni, da menimo da bi morali vsi izdelovati igre z vsebino za odrasle. Ekipe naj izdelujejo tisto, kar želijo narediti, ravno tako kot glasbene skupine snemajo glasbo, ki je njim všeč in ponavadi ne tiste, za katero menijo, da jo ljudje želijo slišati. Če bi prisluhnili vsem anketam med kupci in se poskusili prilagoditi raznovrstnim mnenjem, bi dobili zelo nezanimivo igro. Mislim, da nihče ne želi, da bi bile vse igre ustvarjene na enak način.

PCF: *Grand Theft Auto* je ena redkih iger, ki se je z vsakim nadaljevanjem umetniško razvijala – kako vam uspeva ohraniti ravnotežje med umetniškim napredkom igre in komercialno uspešnostjo? Je to ravnotežje težko doseči?
Leslie: Kot razvijalec se osredotočamo samo na umetniški vidik igre in izdelujemo igre, ki se nam zdijo zabavne za igranje. Na prvem mestu je vedno igralnost in zabavnost po naših merilih – če so ljudem všeč, je to toliko bolje za nas!

PCF: Sedaj, ko smo slišali vse to, te še prosimo za tvoj pogled na razvoj serije v prihodnjih letih.
Leslie: Dober poskus, vendar vam še ne morem povedati.

PCF: Zakaj vas PC kot platforma še vedno privlači, glede na uspeh, ki ste ga imeli na PlayStationu 2?
Leslie: PC je mesto, kjer se je za *GTA* vse začelo in od koder izhajajo njegovi prvotni oboževalci. Najstarejši oboževalci so prvo igro igrali na PC-jih ter na PC-jih še naprej spremljali razvoj franšize. Če pogledate na internet, je jasno da obstaja velikanska skupnost ravno za PC različico – strani oboževalcev, forumi in seveda ustvarjalci modov, ki so se razvili okrog PC različic.

PCF: Obiskali ste že London v šestdesetih in Ameriko v osemdesetih. Kam in kdaj se boste še napotili?
Leslie: Še nekaj, česar vam ne povem.

PCF: Katera je tvoja najljubša skrivnost ali šala v seriji *Grand Theft Auto*?
Leslie: Prav gotovo velikanski model penisa, ki bruha spermo na vrhu ene izmed stavb v *Vice Cityju*.

OD LEMMINGOV DO KRAJE AVTOMOBILOV

Razvoj PC iger DMA/Rockstar North.

1990
LEMMINGS
Nalezljiva, zabavna in sadistična miselna igra o reševanju neumnih sesalcev pred gotovo smrtjo. Na seriji danes delajo drugi razvijalci in je že skorajda pozabljena.

1993
HIRED GUNS
Inovativna, kvazi-3D ekipna strelska igra FRP. Naložite si demo OpenGL predelave z naslova **www.blindfold.republika.pl/projects/project_hired/main.htm**.

1993
LEMMINGS 2: THE TRIBES
Po nekaj dodatkih pravo nadaljevanje Lemmingov, ki so se sedaj razdelili v plemena, dobili še bolj čudne sposobnosti in se odpravili na nalogo iskanja magičnega talismana.

1997
GRAND THEFT AUTO
Zaslužena uspešnica, ki je prinesla retro šarm v svet PC-jev. Izvirna, skandalozna in moralno vprašljiva, danes pa je na voljo zastonj z **www.rockstargames.com**.

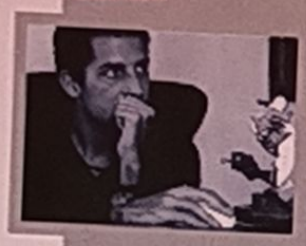
1999
GRAND THEFT AUTO 2
Veliko temnejše nadaljevanje se ni prodajalo tako dobro kot izvirnik, čeprav ne vemo zakaj. Še vedno vredna ogleda, če jo najdete kje za nizko ceno.

2002
GRAND THEFT AUTO III
Šokantna sprememba, ki je igri prinesla naziv najbolje prodajane igre vseh časov. Popoln 3D svet, poln tolp in odlične glasbe ter veliko več svobode kot kdajkoli prej.

2003
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY.
Na prvi pogled ni korenito spremenjena, vendar bolj igralna in bolje zamišljena. Najbolje prodajana igra za PS2 vseh časov prihaja naslednji mesec na PC.

RAZVIJALEC
SHINY ENTERTAINMENT

ZALOŽNIK: INFOGRAMES
WWW.ENTERTHEMATRIX
GAME.COM



Dave Perry, šefe pri Shinyu.

KDO SO SHINY? Ustanovitelj Shiny, Dave Perry, je v industriji iger legenda. Slovi po izvirnosti in tehničnem znanju, podjetje pa lahko na svoj rovaš zapiše naslove kot so *Earthworm Jim*, *Messiah* in *Sacrifice*.

KAJ POČNEJO? Brata Wachowski naj bi za razvoj *The Matrix* izbrala Shiny, ker sta bila navdušena nad orodji in tehnikami, ki jih je patentiralo Perryevo moštvo. Med te spada Advanced Tesselation Technology, ki je v srcu osupljivega pogona ETM.

NEPOZABNO To res ni le borilna igra, vendar pa so takšne scene vsekakor najboljše. Med primere gibov, ki jih odpre "koncentracija" spadajo skakanje, tek po stenah, piruete in podobno.

Podobne vragolije lahko počnete tudi v modu za *Max Payne*. (str. 55)

↘ AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

DATUM IZIDA
Maj 2003

ENTER THE MATRIX

Adam Oxford razkriva, da žal nikomur ni mogoče povedati, kaj je *Enter the Matrix*. To morate namreč izkusiti sami.

MLATENJE SLAME?

***The Matrix* je delo kolektivne domišljije. Zelo podobno izjavam za tisk, kaj?**

KAJ PRAVIJO?

BULLET TIME *The Matrix* je v filmski industriji prenovil zvrst akcijskih filmov, najboljša igralnost v *Enter the Matrix* pa bo enako naredila z akcijskimi igrami.

MI PRAVIMO

HAMMER TIME Vse skupaj kaže bolje kot smo pričakovali, vendar pa vožnja s hovercraftom na nekaterih stopnjah sploh ni izvirna. Pri Infogrames pa še kar naprej poudarjajo, da ne gre za borilno igro, saj naj bi nas v končni različici čakalo še veliko presenečenj.

Vemo, zakaj smo tukaj, , tej redko uporabljani kleti viktorijanske hiše v centru Londona. Tukaj nam bodo razkrili *Enter the Matrix*. Na žalost smo tukaj tudi zato, da nam povedo, da vsega o *Enter the Matrix* ne morejo izdati. Morali bomo počakati do uradnega izida – istočasno s filmom *The Matrix Reloaded* – da bomo ugotovili, kako globoko seže zajčja luknja.

Razlog te skrivnostnosti je preprost, saj je zgodba *Enter the Matrix* močno povezana s filmom in bi lahko razkrila vsebino slednjega. Zavoljo tega nihče ne sme izdati ničesar, razen strogega začetka. Po neverjetni uvodni sekvenci – ustvarili so jo Square, razvijalci *Final Fantasy* – pričnete z vstopom v Matriko, kjer morate pobrati sporočilo, ki ga je pustil hovercraft Osiris le nekaj trenutkov preden so ga Sentineli uničili. Sporočilo razkrije, da Zion ogroža velikanska armada Sentinelov, zato ugibamo, da je cilj odstraniti to grožnjo.

V tej kuhinji očitno primanjkuje žlic. Zato pa je več kot dovolj ponev.

Scenarij in režija je v rokah bratov Wachkowski, kar predstavlja revolucijo na področju filmskih licenc – tako kot je DVD izdaja *The Matrix* zvišala standarde na tem področju. Zgodbi iz filma in igre sta prepleteni: glavni junaki igre se pojavijo tudi v filmu, posadka Nebuchadnezzarja pa se pojavlja v ključnih trenutkih igre. Vsi vpleteni v serijo *The Matrix* se strinjajo, da je edini možen način za popolno podoživetje zgodbe *The Matrix Reloaded* ogled filma in nato igranje igre.

Vi niste Tisti

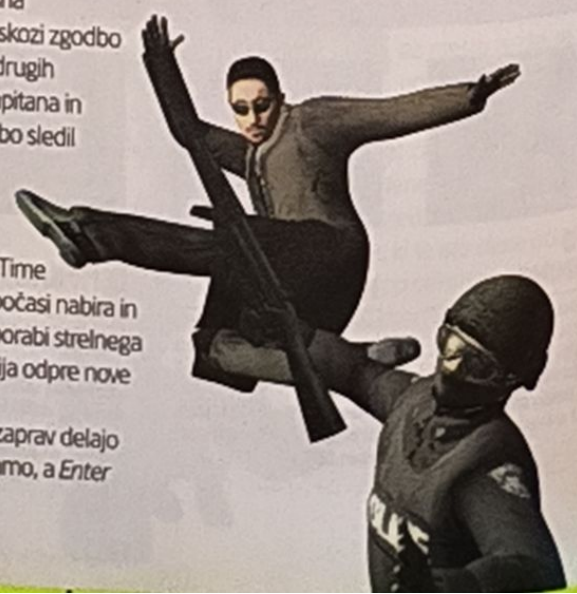
Seveda je vse to lepo zvito, vendar se oboževalci že pritožujejo "Zakaj se ne moremo postaviti v vlogo Nea?" Odgovor je smiseln, saj je na koncu *The Matrix* Neo nesmrten. Le kakšen izziv bi predstavljala takšna neuničljivost? Namesto tega se skozi zgodbo prebijate v koži enega od dveh drugih upornikov, Niobe ali Ghosta – kapitana in prvega častnika logusa. vsak lik bo sledil nekoliko drugačnemu zapletu.

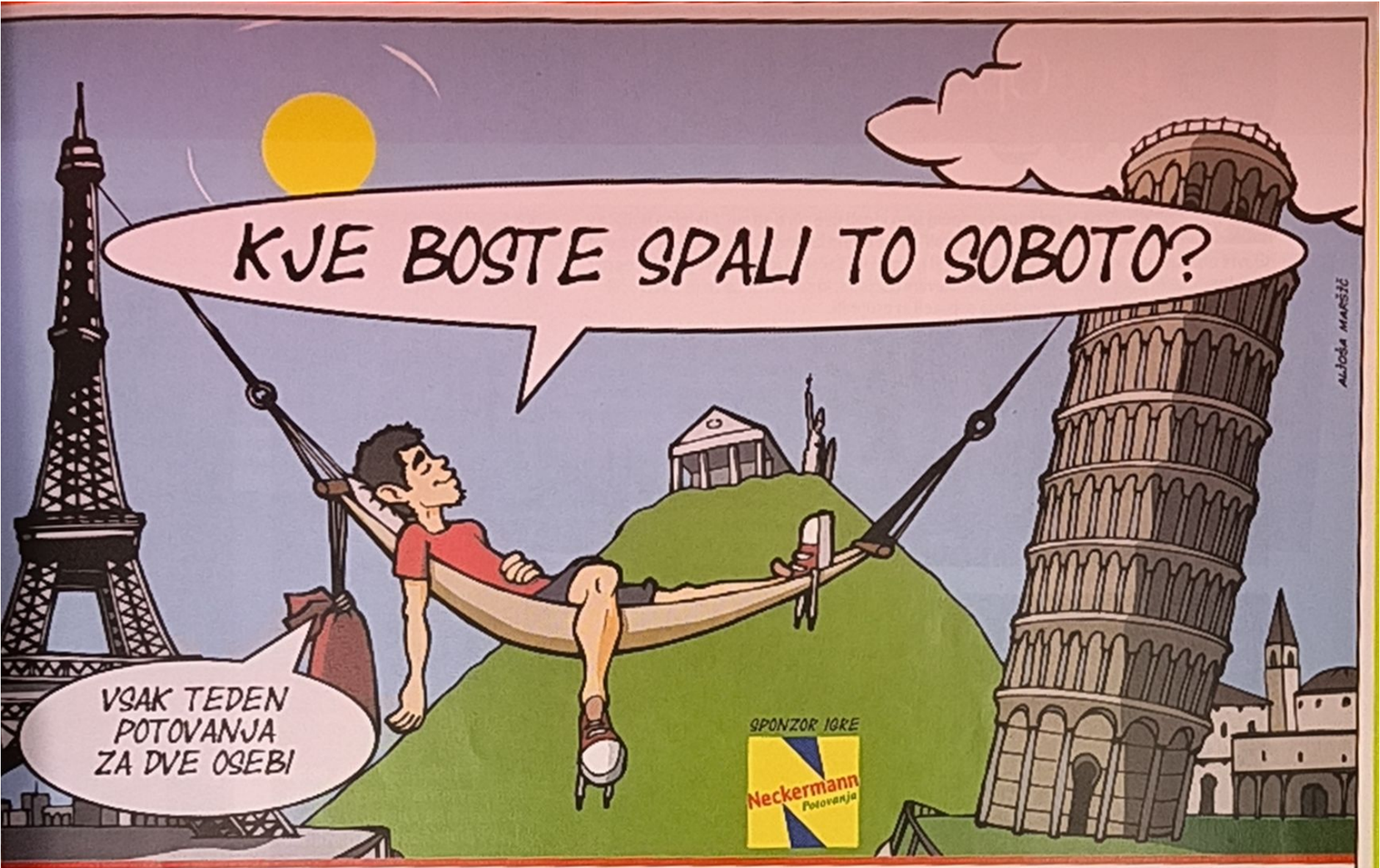
Čeprav nista tako mogočna kot Neo, pa se lahko "skoncentrirata". Tako kot BulletTime v *Max Paynu*, se koncentracija počasi nabira in ob aktivaciji upočasni čas. Pri uporabi strelnega orožja ali kung-fuja, koncentracija odpre nove poteze.

Posnetki zaslonov igri pravzaprav delajo krivico – tega običajno ne priznamo, a *Enter the Matrix* izgleda neverjetno. Liki imajo primerne obrazne animacije, igralci pa so na odru za snemanje gibov preživeli več časa kot med snemanjem filma. Vsak udarec je animiran s pomočjo zvezd filma. Poleg tega pa je po igri posejana še dodatna ura filma.

Po letih tihotapljenja v akcijskih igrah, ko smo hrepeneli po dobro koreografiranem strelskem obračunu, je najbolj obetaven vidik ležeren odnos do spopadov. "Bistvo *The Matrix* ni tihotapljenje in varčevanje s strelivom, temveč hitrost in zabava," je razložil eden od delavcev Infogrames. Želimo si orožje, oblikovano

PCF

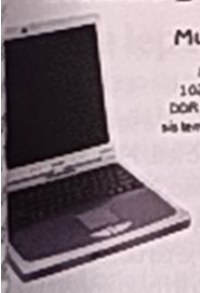




28. aprila v vašem mestu in na postaji Center 103.7 MHz

prenosniki IPC

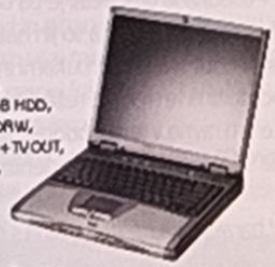
dvoletna garancija



MultiNote 410/C

Intel Celeron 2000, 15" TFT 1024x768, 30GB HDD, 256MB DDR RAM, CDRW, VGA do 64MB sistemskega pomnilnika +TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, torbica

339.900 SIT



lote 5620

ium 4 2400MHz, 400x1050, 40GB HDD, DR RAM, DVD/CDRW, on 9000 64MB +TVOUT, 00, modem V90, firewire, IrDA, bica

900 SIT

ajalniki Enermax

vno priznani pajalniki

ActPFC... 17.400 sit
ActPFC+FMA... 21.000 sit
ActPFC... 28.320 sit
ActPFC+FMA... 29.880 sit

matične plošče Epox

Epox EP-8RDA+.. 31.200 sit

Socket A Duron/Athlon, nForce2 cipset

Epox EP-4PEA+... 41.820 sit

Socket 478 Cel/P 4, 845PE cipset

grafične kartice Innovison

Inno3D Gf4 Mx440se 64MB TVOUT (GeForce4 MX440se)... 12.600 sit
Inno3D Gf4 Mx440 64MB TVOUT (GeForce4 MX440)... 17.400 sit
Inno3D Gf4 Ti4200-8x 64MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4200-8x)... 40.200 sit
Inno3D Gf4 Ti4200-8x 128MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4200-8x)... 46.400 sit
Inno3D Gf4 Ti4800SE 128MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4800SE)... 48.800 sit

hladilni produkti Zalman

neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu oem... 4.200 sit
6000-AlCu... 6.168 sit
6000-Cu... 7.920 sit

7000-AlCu... 7.320 sit
7000-Cu... 9.840 sit

5100AlCu oem... 4.428 sit
5100AlCu... 6.600 sit

ZM-F1... 996 sit
ZM-F2... 1.320 sit

Fan Mate 1... 828 sit

ZM80A-HP... 5.880 sit
VGA hladilnik

TwinMOS

vrhunski pomnilnik za ugodno ceno

PC2100 (DDR266)
PC2700 (DDR333)
PC3200 (DDR400)
PC3700 (DDR466)

PC Modding

(več o PC Moddingu na http://www.mlacom.si/modding/pcmodding.htm)

ohišja Chieftec

midi (serija CS601)
črn... 17.400 sit
moder... 20.200 sit
srebrn... 19.800 sit

big (serija CS2001)
črn... 23.880 sit
moder... 27.200 sit
srebrn... 27.280 sit

(modra in srebrna modela imata ob strani dodaten ventilator)

(več o produktih Zalman na http://www.mlacom.si/Novosti/MODIX/10-1-2002-zalman.htm)

llaco d.o.o.
ikova 36, Ljubljana
008775 F:01/5008777
@mlacom.si, http://www.mlacom.si

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti!

NE SPREGLEJTE V eni izmed stopenj smo videli dve sprti strani, ki sta na bojišče v lepe vrste "parkirali" svoje bojno ladjevje in čakali na veliki začetek. Glavni oblikovalec Josh Mosqueira je pritisnil gumb in... Začel se je vesoljski pekel. Čeprav vse skupaj še ni povsem izpiljeno, so nas številni izstrelki, ki so zadeli tarče in povzročili spektakularne eksplozije, popolnoma prevzeli in osupnili.

Razstreljena vozila, pobiti sovražniki, lepa pokrajina, zavezniški helikopter, ki čaka na vojake - *Delta Force* zna navdušiti.

Hodniki so sila nevarni in nikoli ne veste, od kod bo priletel kakšen oborožen norec.

ULICE SOMALIJE

Levo ostrostrelci, desno ostrostrelci, povsod sami k..... ostrostrelci!

Večina bojev se odvija med ulicami, ki so milo rečeno - pekel. Na vsaki strehi lahko pričakujete nekoga, ki ima sokolje oči, kalašnikova in zelo slabo mnenje o ameriški vojski. S strahom boste pokukali tudi za vsak

vogal, vsi usrani pregledovali bloke polne nasprotnikov, občasno naleteli še na bazooke, oborožene terence in seveda strojnice. K sreči vam bo občasno na pomoč priletel zavezniški helikopter, ki bo ulice očistil največjih gizdalinov. Toda vseeno bo večina dela prepustil vaši ekipi...

↘PRVOOSEBNA/TRETJEOSEBNA STRELJANKA

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

Somalijci sklatijo helikopter in akcija je tu!

VREDNO OGLEDA

ČE SE RADI TIHOTAPITE, POTEM SI OGLEJTE ŠE:

- >>**OPERATION FLASHPOINT** 91%
- >>**TOM CLANCY'S GHOST RECON** 74%
- >>**MOH:ALLIED ASSAULT** 94%

Moja tokratna lekcija – okna so nevarna! Najprej sem videl, kako izgleda, če ga Billova Okna biksajo in izgubiš seminarsko nalogo za zgodovino. Pri neljubem incidentu sem uporabil malo močnejše izraze, kot na primer "šment!", ter odšel ven, pograbil nogometno žogo in jo nabijal v steno, nato pa po nesreči okroglo usnje poslal v sosedovo šipo. Tako so me okna spravila v težave že drugič. A njihovo najnevarnejšo lastnost sem spoznal šele takrat, ko sem začel z igranjem *Black Hawk Down* in spoznal, kaj se to pravi,

Nikoli ne gremo v boj neogreti. Gremo, Lojze: deset počepov!

KAR MORATE VEDETI

Založnik NovaLogic
Splet www.novalogic.com/games/DFBHD/
Min. PIII-733, 256Mb, 32Mb 3D kartica
Opt. 1,4GHz P4, 64Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ **14** URAH

ČISTA RESNICA Pri snovanju misij so sodelovali tudi pripadniki posebnih enot.

ulični boji in ostrostrelci v oknih nebotičnikov!

Dobrodošli v Somaliji!

Delta Force je serija, ki je z zadnjim delom *Task Force Dagger* zavoljo bližnje podobnosti zmazku izgubila precej privržencev, vendar se sedaj kot feniks zopet dviga iz pepela in njegove mogočne peruti bodo zopet prevzele svet – v večji meri kot kadar koli poprej!

Ne pogovarjamo se o kakšni komandovščini, kjer se je potrebno skrivati za vogali, dajati številne ukaze, trepetati za vsak strel, ki ga zaslišite in se boriti za vsako ped zemlja. Ne, ne tukaj ne gre za posnemanje Clancya, temveč za obliko hitre akcije, polne adrenalina in svinca, ki vas bo popolnoma osvojila in v vas pustila strasten občutek potrebe po boju ter vam omogočila okusiti slast zmage. Nekoliko se nagiba že kar k hollywoodskemu podajanju vojne in zbuja občutek moči, časti junaštva in napetega ozračja.

Bržkone večina od vas ve, da se osnove igre nanašajo na dogodke po letu 1991, ko se ZDA odšle delat red v Somalijo, kjer so jim v eni izmed akcij sklatili helikopter vrste Black Hawk. Posadka je preživela, je pa obtičala v pravem peklu, iz katerega so jih nato pripadniki posebnih enot z velikimi mukami in številnimi poškodovanimi le nekako rešili. Dogajanje doseže vrh ravno v tem obdobju, igra pa zajema še dogodke pred incidentom in po njem.

V barakarska naselja, polna s oboroženih skrajnežev, ne boste poslani sami, ampak vam bodo ob strani poskusili stati še (običajno) trije člani, ki so mišljeni kot pomoč, a so prekleto zmedeni. So nedvomno najšibkejše področje igre, saj imajo namesto možganov v glavi očitno vrvico, ki jim drži ušesa, tako da niso sposobni drugega, kot brezglavega letanja in streljanja v stene. Take scene res zganjajo vse prepogosto in očitno enostavno ne vedo, kdaj je med njimi in nasprotniki kakšna prepreka in najhuje je, če ste to vi – poleg norcev spredaj boste morali ves čas paziti še na lastne može za hrbtom. Tudi poveljevati jim ne boste mogli veliko – ukazali jim boste lahko, naj ne streljajo, držijo položaj, vržejo granato in na kakšni razdalji naj vam sledijo. Še najbolj uporabni so v vlogi "kanon futra", saj lahko vidite, s katere

Takole kukanje izza vogala in oprezanje za nasprotniki vam lahko reši življenje.

Nikjer se ne boste počutili varne, saj boste slišali nenehno pokanje in vpitje Somalijcev - marš v boj!

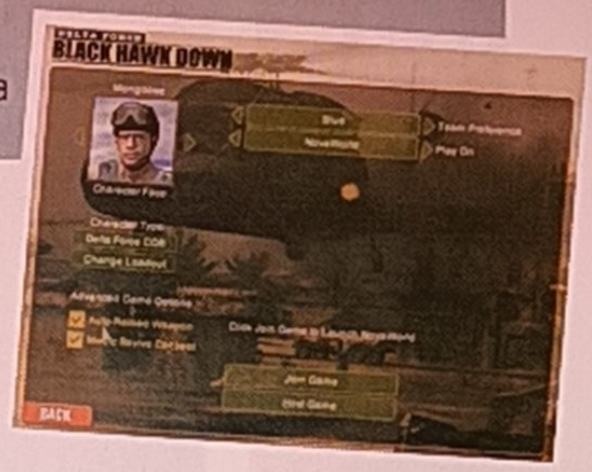
smeri streljajo nanje pa tudi če se spravijo na zid levo od vas, ste lahko prepričani, da je na drugi strani nekdo, ki ga morate prikrajšati za glavo.

V veliki meri se boste torej morali zanesti nase ter svoje orožje – v roke boste dobili Colt 45, Beretto, CAR 15, M 16, M 21... najbolj pa boste navdušeni, ko boste prevzeli nadzor nad strojnico nameščeno na humveeju ali, še bolje, na helikopterju. Takrat se boste res počutili kot veliki šefe!

NOVAWORLD

Brezplačna storitev NovaLogica, ki vam omogoča fantastično večigralstvo.

Sami načini igranja so precej klasični, a so silna zabavni in znajo pritegniti. Osebno se mi je še posebno dopadel način Search & Destroy, pri katerem si vsaka izmed dveh ekip prizadeva uničiti vse zadane točke v nasprotnikovi bazi, hkrati pa braniti svoje. Nekaj posebnega je tudi Team King of the Hill, kjer ekipa prejema točke na podlagi časa, ki so ga njeni člani preživeli v t.i. vroči zoni in verjemite mi, da si slednja tak pridevnik upravičeno zasluži. Skoraj povsod so vam na voljo še humveeji, pomembno je sodelovanje ekipe, užitki pa so zagotovljeni. Imenitno!



izdelek v seriji *Delta Force*. Vzdušje vam bo postavilo pokonci vse dlake, tako da boste še najbolj sporminjali na nervoznega ježa s trzajočim palcem. Vzdušje enkratno dopolnjuje lokalno prebivalstvo, ki vas ne pričaka z rožami (kot to pričakujejo Američani), ampak vas prav vneto kolne, kriči na vas, v glavo vam znajo celo zabrisati kakšen kamen, v najboljšem primeru pa le panično tekajo sem ter tja. Prav ljudstvo predstavlja še eno oviro do uspešnega dokončanja misije, saj jih ne smete pobiti, včasih pa se med njimi skriva še kakšen vojak, tako da boste dodobra naprezali oči, da bi pravilno dojeli situacijo.

Da boste ves čas na trnih, bo poskrbel še primeren zvok, saj boste nenehno slišali kakšno pokanje, eksplozije ali pa krike prebivalcev, kar vam bo onemogočilo, da bi se počutili varne kjer koli.

Enoigralska kampanja je sestavljena iz

Taka točka je vredna več kot zlato - nihče vam ne more do živega. Razen če vas v. hrbet ustreli vaš kolega.

rovih, reševali ostale vojake... Misije v določeni meri temeljijo na resničnih dogodkih, tako da je zgodba enaka tisti, ki smo jo takrat lahko poslušali pri Dnevniku – prisotnih je le nekaj

Same lepe lastnosti

Na razpolago sta tretje- in prvoosebni pogled, menim pa, da boste tako rekoč vsi uporabljali slednjega, saj je merjenje z njim nedvomno lažje. Sam izgled igre precej niha – medtem ko boste nad stavbami, pokrajino in eksplozijami bržkone navdušeni, boste nekoliko bolj medlo sprejeli izgled in gibanje vaših mož, najslabši občutek pa so vsaj meni vzbujali nasprotniki ter civilisti, ki so precej 'razpacani' in nekako ne sodijo v drugače lep svet.

Od tu naprej se skoraj ne morem več pritoževati, saj gre nedvomno za najboljši

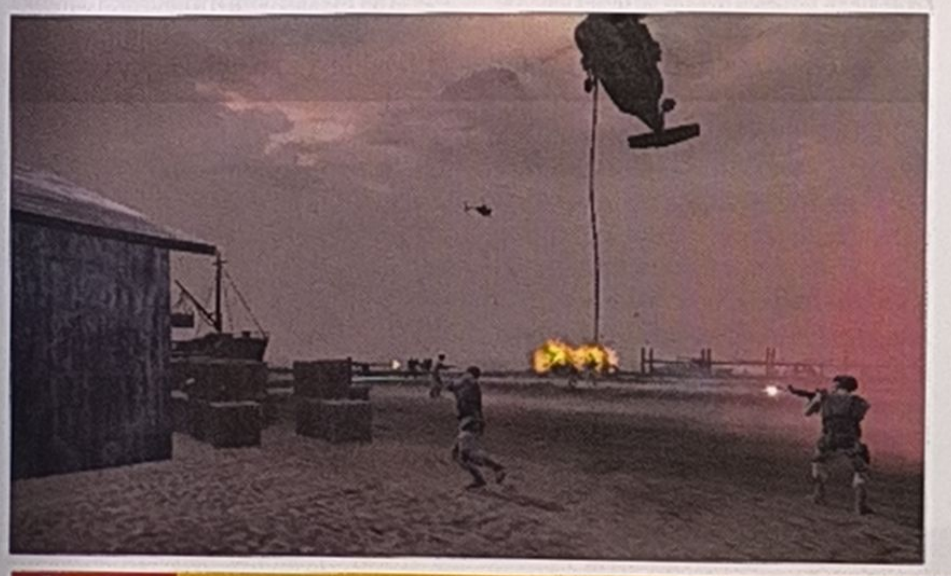
>>Vzdušje enkratno dopolnjuje lokalno prebivalstvo, ki vas ne pričaka z rožami

šestnajstih silno raznolikih misij, ki med drugim od vas zahtevajo, da pokažete ostrostrelske sposobnosti, hitrost, deležni boste celo nečesa, kar bi lahko označili kot izkrcanje v Normandiji v malem, ogromno bo uličnih spopadov, ne manjkajo niti naloge, v katerih boste prevzeli nadzor nad velikimi strojnicami, se plazili po

povezovalnih stavkov, ki hkrati predstavijo cilje nalog. Treba je omeniti še to, da je shranjevanje omejeno, a ravno v pravi meri, da vam ne bo treba vedno znova preigravati istih delov.

Skupaj z odličnim večigralstvom (glej okvir) *Black Hawk Down* predstavlja nekaj, česar enostavno ne smete zamuditi. Opozarjam pa vas – na okna nikoli več ne boste gledali enako.

Tomaž Bartolj



PCFormatOcena

- Lep izgled, akcija na kvadrat, vzdušje
- Kratka kampanja, obupna UI

MOD MOŽNOSTI Priložen je precej zapleten urejevalnik misij.

VEČIGRALSTVO Področje, ki igri zagotavlja skoraj nesmrtnost.

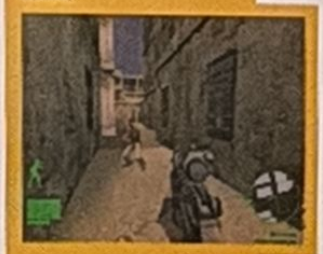
"Polna akcije in odličen srčni spodbujevalnik!" **85%**

VAŠA PRVA URA

LJUBILI BOSTE nenehno akcijo, lepo grafiko, zvočno podlago **SOVRAŽILI BOSTE** nesposobno UI, precejšnjo skriptiranost, prehitro minevanje časa

PREMAGAJTE OVIRO

Pazite se fantov z velikimi cevmi!



PREMAGAJTE JIH!

KDAJ? Za prvim ovinkom.

PROBLEM Največja grožnja ni pehota s kalašniki, temveč možje, ki pridrvijo na džipih in imajo težko orožje, pesjani vseh pesjanov pa so vojaki oboroženi z RPG – protitankovskimi bazookami. Ti lahko razstrelijo tank, sklatijo helikopter in razmesarijo človeka.

REŠITEV Vojake na terencih boste zlahka opazili, zato pa morate biti toliko bolj oprezni za bazookami. Prepoznali jih boste zaradi rdeče izdajalske barve, pogosto pa tudi prvi izstrelek zgreši cilj in izda položaj napadalca. Vse druge vojake morate ignorirati in strelca takoj najti, kajti drugi izstrelek ne bo zgrešil!

TEGA NE ZAMUDITE!

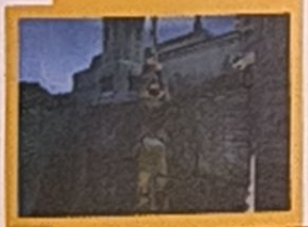
Usedite se v rikšo in kosite, kar se premika!

KAJ JE? Indy sicer ni ravno zagovornik strelnega orožja, a v stiski hudič še muhe žre! Ko Nemcev postane preveč, se tako večkrat poslužite tudi revolverja in Lugerja, celo strojnice! Najbolj navdušujoči so zagotovo pregoni po hongkonških ulicah. Človek si nehote zabrunda: ta, ta ra ta ta – klinc vas gleda, barabe!

KJE GA NAJDETE? Najbolj impresiven in zabaven primerek upravljanja z brzostrelko je zagotovo bežanje pred mafijo v Hong Kongu, ko se naokoli vozite v rikši (res, no!) in razstreljujete motorje, avtomobile ter njihove voznike. Podobne adrenalinske zabave ste deležni tudi proti koncu na Kitajskem.

PREMAGAJTE OVIRO

Nikoli ne glejte v globino!



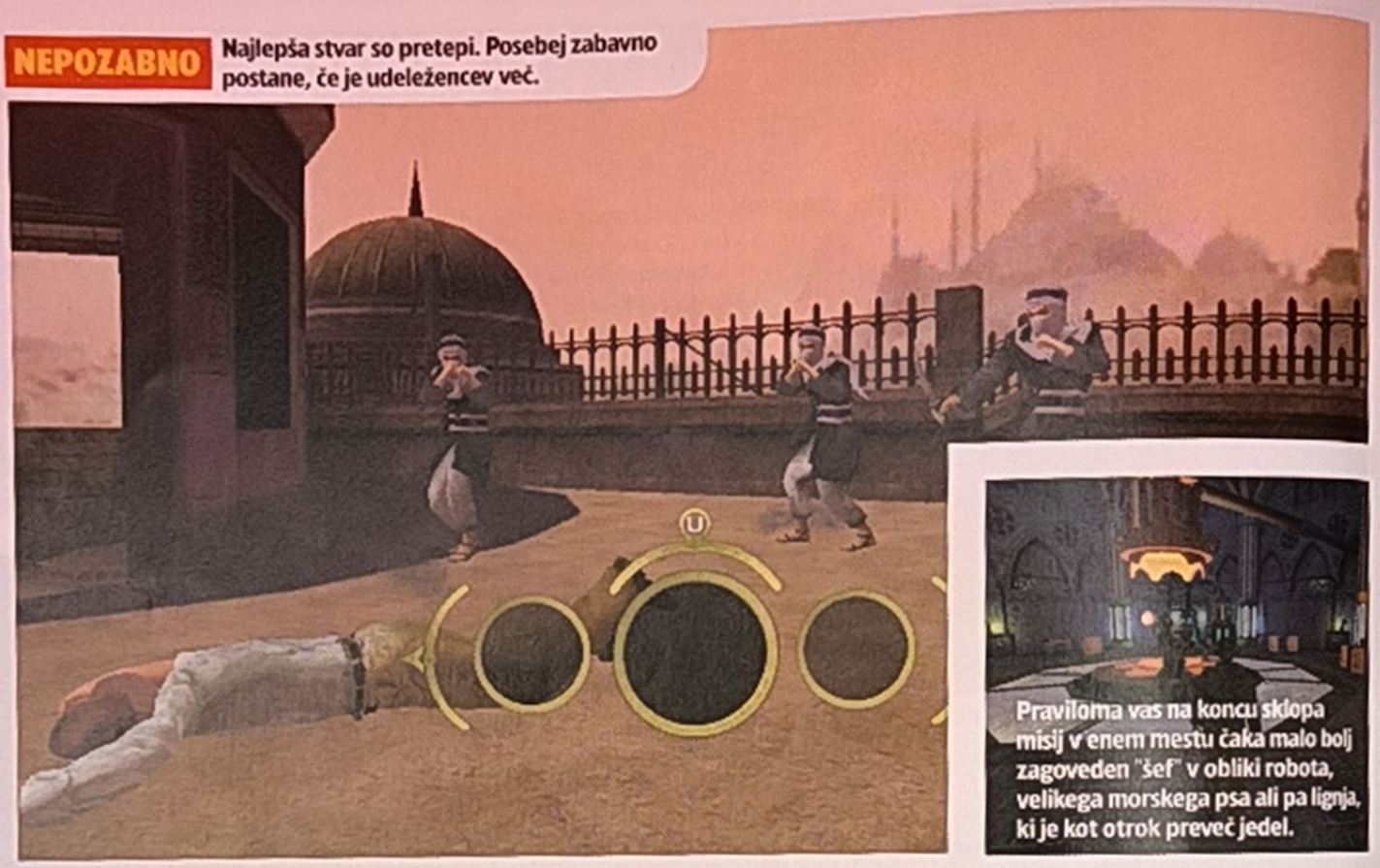
PREMAGAJTE JIH!

ČASOVNA KODA Na začetku prve stopnje

IZZIV To ni problem, to je smrtno nevarno opravilo. Največ jeze zagotovo povzročijo ravno nerodni skoki in vse prevečkrat bo arheolog zakričal v slovo. Verige in skoki iz zaleta so še posebno pesjanski in zlahka si predstavljam kakšno čez sobo leteče miško.

REŠITEV Za vse večne čase si zapomnite, da Indy ne gleda vedno v isto smer kot vi oz. kamera, saj je le ta prosto gibajoča in ni "prilepljena na njegov hrbet". Zato vedno najprej pritisnite C, ki bo uskladil smer gledanja. Nato se lepo naravnajte, vzemite malo zaleta in se odrinite. Pa ne glejte dol.

NEPOZABNO Najlepša stvar so pretepi. Posebej zabavno postane, če je udeležencev več.



Praviloma vas na koncu sklopa misij v enem mestu čaka malo bolj zagoveden "šef" v obliki robota, velikega morskega psa ali pa lignja, ki je kot otrok preveč jedel.

↘AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Vse kar arheolog potrebuje, so trde pesti in frajerski klobuk, meni Tomaž Bartolj.

KAR MORATE VIDETI

Založnik Lucas Arts
Splet www.lucasarts.com/products/indiana/
Min PIII 733, 128Mb, 32Mb 3D kartica
Opt PIII 1Ghz, 256Mb, 64 Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ 30 URAH

ČISTA RESNICA Indy se v igri ponaša s stasom Harrisona Forda, ne pa tudi z njegovim glasom.

Vzameš lopato. Koplješ. Zagrabiš grabljice. Razgrabiš prst. Primeš čopič. Pometaš prah. Tako izgleda delo arheologa, ki bi mu bilo dodeljeno priznanje za najbolj dolgočasen poklic, ampak... Tega ne bo nihče nikoli rekel, saj se nam ob besedi arheolog naslika ena največjih "fac" vseh časov. Ne, Boštjan ni arheolog, namigujem na Indya!

Komur je ta lovec na zaklade blizu, mu bo akcijska pustolovščina *The Emperor's Tomb* silno ugajala. Indy je prikazan prav v taki luči, kot ga poznamo iz filmov. Igro preveva filmsko vzdušje, za kar gredo zahvale znani melodiji, navdušujočemu liku, njegovim gibalnim sposobnostim in dobro zastavljenim stopnjam.

Na gobec!

Tisto, kar bo v vaših možganih pustilo najmočnejšo sled, so pretepi, kjer arheolog zaviha rokave ter mlati, brca, rad pograbi še bližnji stol/nogo od mize/steklenico in jo razbije na nasprotnikovi buči ter ustvarja prave atrakcije. Seveda se ne izogiba niti uporabi biča, s katerim sovražniku zbije orožje iz rok, svojemu revolverju, ki ga zna rešiti predvsem strelsko nastrojenih Švabov ter najrazličnejših improviziranih oblik bolečine – kar neverjetno je, na koliko načinov zna uporabiti lopato.

Ti akcijski vložki tako posrkajo, da kar spregledate nekoliko površno grafično podobo, ki še posebej šepa pri nenatančnih strukturah, še vseeno pa boste opazili, da nekaj ni ravno v redu z zgodbo. Ta je podajana precej "etapno" kar pomeni, da boste odigrali po deset misij, ne da bi zasledili kakršno koli znamenje o zgodbi, nato pa vas bo ob selitvi v nov predel sveta (Cejlon – tropski svet, Praga – srednjeveško obarvan grad, Istanbul – podzemlje in voda, Hong Kong – značilna restavracija in ulice ter Kitajska) pričakala sekvenca, kjer bo vse skupaj precej ohlapno povedano.

Padaaaam!

Zato glavni adut nove "Indijade" ostajajo boji ter reševanje ugank, ki so ravno prave težavnosti, da vam ne zagrenijo življenja, a vas razveselijo, ko jih rešite. Seveda je ogromno tudi skakanja, ki se, tudi po zaslugi nefiksne (lahko jo poljubno vrtite) kamere, izkaže za najbolj smrtonosno početje in povzroči marsikateri padec v globino. To dejstvo je še bolj nadležno, če upoštevate, da shranjevanje ni mogoče in da vsaka napaka pomeni ponavljanje stopnje.

Neumni bi bili, če ne bi pričakovali nenehnega premikanja rock in raznih pasti v obliki krokodilov, rezil in razpadajočih plošč, kajti tega je na vsakem koraku dovolj. Posledica tega je tudi linearnost misij, a to ne moti, temveč zgolj ohranja primeren tempo igre.

Igra je zaradi pomoči ravno dovolj težka, ima občutek za podrobnosti, ki naredijo razliko, manjše probleme ima le z odsotnostjo shranjevanja ter trenutke jeze kot posledico. Ampak, saj veste kako je. Življenje arheologa je težko...

PCF

PCFormatOcena

Pretepanje, namigi, akcija in razmišljanje

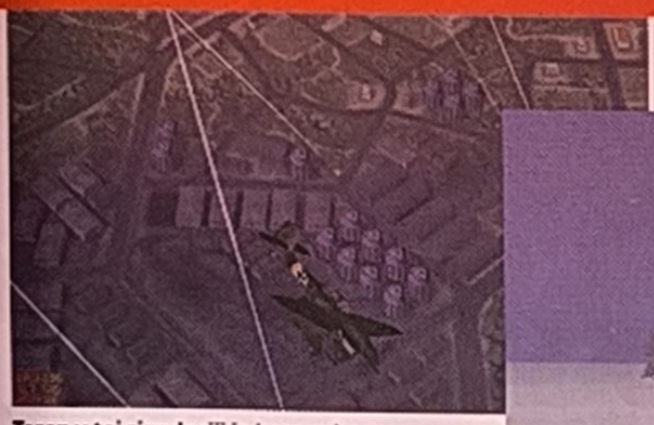
Ni shranjevanja, kamera zna nagajati

MOD MOŽNOSTI Tolikšne kot da bodo noji drugo leto leteli.

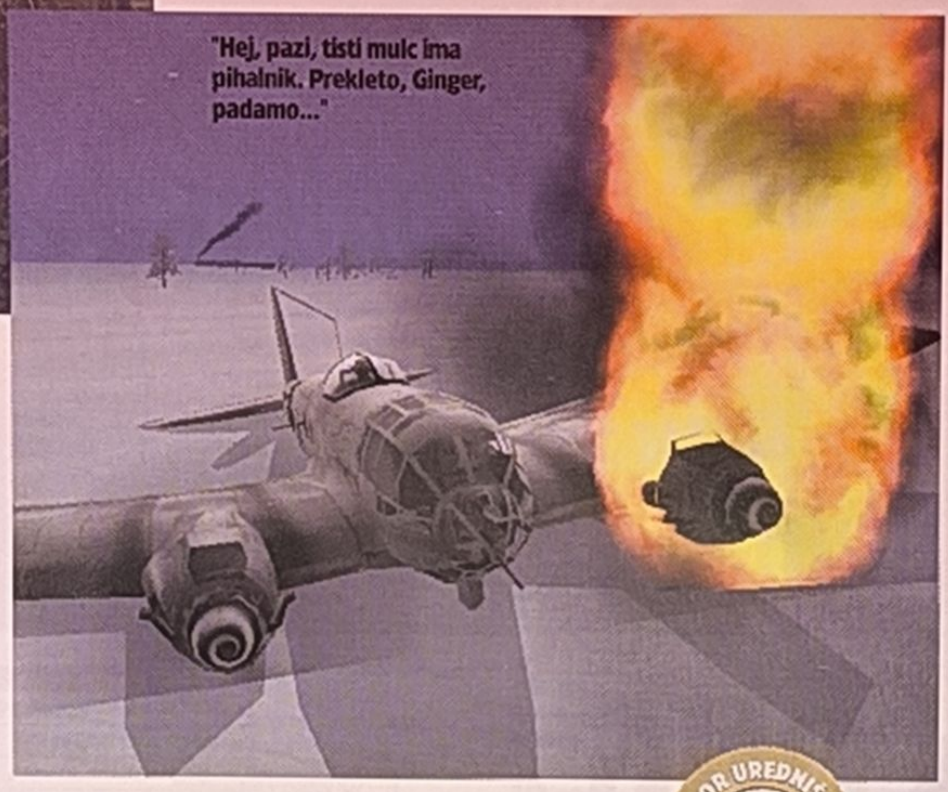
VEČ IGRALCEV Kako točno pa si ga predstavljate?!

"Indy pretolče vse in si pribori naše, ops, Zmajevo srce!" **81%**

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE: Filmsko vzdušje, Atraktivne pretepe, Glasbo SOVRAŽILI BOSTE: Padanje, Ponavljajoče se nasprotnike, Nemce s puškami



Teren v tej simulaciji je brez primere.



Ko ste do ušes založeni z bombami, je čas, da ta vlak plača za svoje zločine.

↘ SIMULACIJA LETENJA

IL-2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat Maj 2003

Visoko leteči Jason Bradbury odvrže bomo, na kateri piše: "Je tako dobra kot predhodnica".

***Forgotten Battles* ima prednike modre krvi**, ki se mu kljub dejstvu, da gre za samostojno igro, ki je istočasno razširitev predhodnice *IL2 Sturmovik*, ni potrebno sramovati prav ničesar. V senci uspešnega sorodnika pogosto težje vidimo prednosti novega mulca v soseski. Slednje pa se ni pripetilo temu vročemu novincu, saj se ta dobesedno norčuje iz 31 letal, s katerimi je bilo mogoče leteti v izvirni igri, saj jim dodaja kar 30 novih, in sicer z naprednejšo dinamiko letenja, tej pa sta pridružena še odlična UI ter napredno upravljanje z letalom, ki vključuje tudi dinamiko več motorjev in nadzor nad mešanico goriva pri različnih višinah. Stvari za tiste najbolj malenkostne, bi pomislili, in prav bi imeli. Ta drugi prihod najbolj zgodovinsko natančne bojne simulacije je dodal še več realizma grafičnemu pogonu, ki je bil že v prvi vrsti že kar neokusno natančen. Mogoče vas ne bodo ganile podrobnosti, kot so 3D merki na He-111, H-2 in H-6 ter optični merki na zastarelem sovjetskem TB-3. Neprizadeti boste ostali vse do tistega trenutka, ko jih boste morali uporabiti nad zasneženo Moskvo in ko boste zagledali slastno podrobne učinke eksplozij, ko bo vaš tovor zadel tarčo. Večina podrobnosti, o katerih računalniški piloti tako radi poslušajo je vključena v *Forgotten Battles* kot dinamična kampanja, v kateri igralec izbere lasten narod, floto in nalogo po želji.

KAR MORATE VIDETI

Založnik Ubi Soft
Splet www.il2sturmovik.com/forgotten_battles/fb_features.php
Opt PIII-800, 256Mb, 32Mb 3D kartica
Min 1 Gb Pentium, 512Mb, 64Mb 3D kartica, dostop do interneta

PORABITI V VSAJ 30 URAH

ČISTA RESNICA Boji med Nemci in Sovjeti je trajal 4 leta in se je končal s padcem Berlina leta 1945

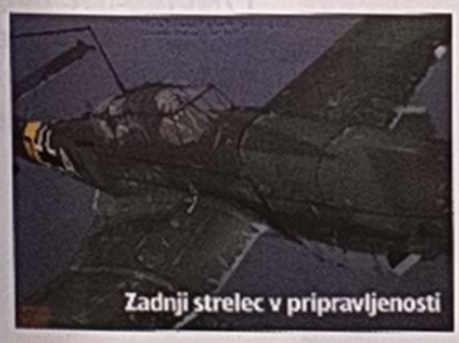
Na krilih molitve

Po koncu misije se rezultati sprocesirajo in se generira nova misija. Gre torej za standarden kampanjski način igre, a je glede na kompleksnost igre pravi čudež, da jo je mogoče spraviti v tako majhno škatlo. Na voljo imate torej vsa letala iz izvirnika, vključno s tistimi, ki so bila vključena v zastonj nadgradnje, izvirnim mapam pa so dodani še Finski zaliv, Madžarska in L'vov, in sicer v poletnih in zimskih misijah.

Izvirni naslov je imel nekaj težav z vmesnikom za več igralcev (kar je popravljeno), *Forgotten Battles* pa namesti Ubi.com v meni Start, skupaj z online odjemalcem za iskanje primernih soigralcev, tako da je iskanje primernih nasprotnikov sedaj močno olajšano. Večigralske možnosti vključujejo zračne bitke za 32 igralcev ter deset kooperativnih misij za do 16 igralcev, ki vključujejo programsko opremo za glasovno komunikacijo.

Z izdajo izvirne igre je razvijalcem uspelo na videz nemogoč trik, saj so ustvarili specializirano igro, ki je bila istočasno velika komercialna uspešnica. *Forgotten Realms* stopa po istih stopinjah, saj je pravi otrok ljubezni, ki si zasluži prav toliko pozornosti.

PCF



Zadnji strelec v pripravljenosti

PCFormatOcena

- Podrobnosti so resnično neverjetne
- Ni nujna nadgradnja izvirnika
- **MOD MOŽNOSTI** Letala in misije je mogoče prirejati.
- **VEČ IGRALCEV** Čisto nove večigralske mape.

"Zaradi te igre si boste želeli odvreči bombe." **90%**

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE:** Zaključek misije, UI, Ruske bojne ladje, ki tonejo **SOVRAŽILI BOSTE:** Upravljanje, Težavnost, Sovražne lovce v močnem soncu

WEB STRANI

IL2 CENTER
www.il2center.com
Preobleke, glasba, misije in odlični vodiki. Nekatere možnosti so omejene samo na *Forgotten Battles*, a stran vseeno priporočamo vsem ljubiteljem *IL-2*.

IL2 AIR RACING
http://63.76.89.105/IL2/?page=week.html
Mape, ki jih lahko snamete, tekmovalne preobleke ter informacije o strežnikih za to PC večigralsko norenje.

STURMOVIK TECHNIKA
www.il2center.com/technika/
Če povzamemo njihov lasten opis: "Za navdušence nad letalskimi simulacijami, ki uživajo tudi ob tehničnih in zgodovinskih vidikih veteranov aviacije."

POGLED DRUGAM

SI ŠE VEDNO ŽELITE Z ADRENALINOM POLNE IZKUŠNJE LETENJA? POTEM SE PREIZKUSITE V TEH:

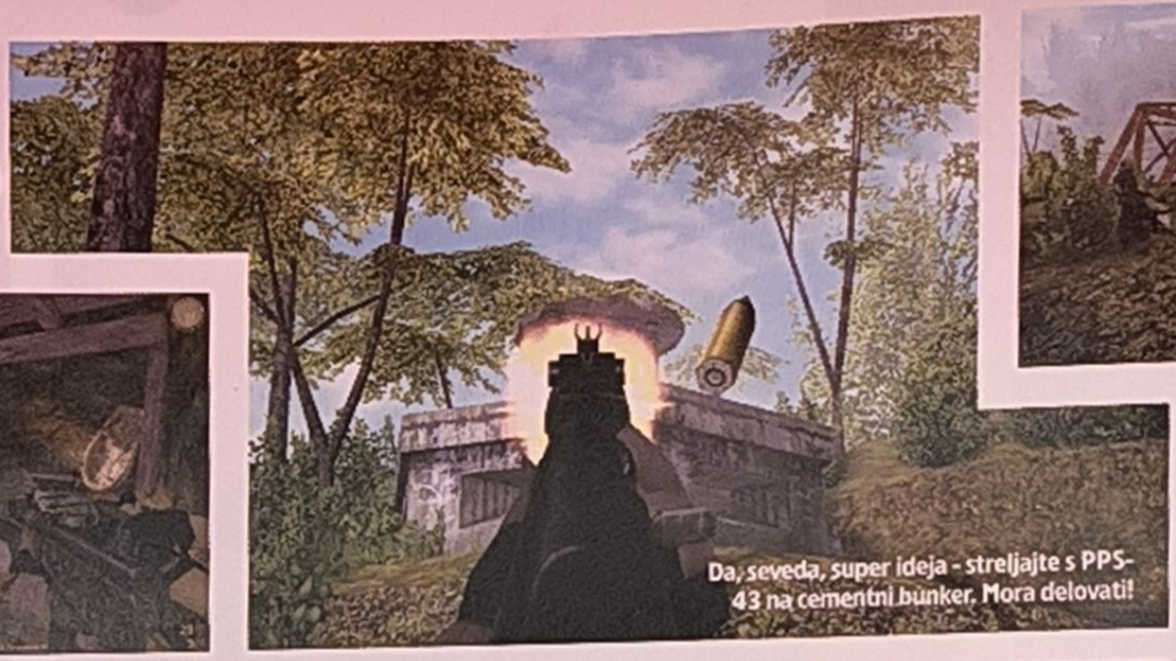
- >> **FLANKER 2.0** 89%
- >> **COMBAT FLIGHT SIM 3: BATTLE FOR EUROPE** 85%
- >> **OPERATION BARBAROSSA** 89%

TEGA NE ZAMUDITE!

Nestrpni napadalci, zapomnite si tole. Iz Quick Mission Builderja si lahko naročite kar nekaj počasno premikajočih se tarč.

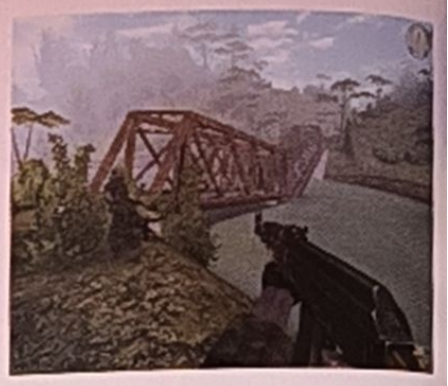
KAJ SPLOH JE Najbolj nas osreči trenutek, ko zadenemo merjeno premikajočo se tarčo, izmed ducata drugih premikajočih se zadev. *IL-2* je znan po tem, da nam je priskrbel vozila, kjer so se druge simulacije zadovoljile z 2D drevesi. *Forgotten Battles* nadaljuje s to krasno družinsko tradicijo.

KJE JO NAJDEM Vozeče se tarče lahko najdete na letališčih in večjih križiščih v meniju Quick Mission pod možnostjo Armor.



Draga mama. Danes sem preiskal žepe nekaj mrtvih Vietnamcev. Mama, ali lahko sedaj pridem domov? Mama? Mamaaaa?

Da, seveda, super ideja - streljajte s PPS-43 na cementni bunker. Mora delovati!



Priti čez ta most je enostavno. Priti do bunkerja, polnega Vietnamcev nekoliko višje, je precej težje!

↘PRVOOSEBNA STRELJANKA

VIETCONG

Popotovanje v deželo, kjer je namesto dežja svoj čas padal napalm.

KAR MORATE VIDETI

Založnik Take 2 **Splet** www.vietcong-game.com

Min PII, 128Mb, 16Mb 3D kartica

Opt PIII, 256Mb, 64Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ **25** URAH

ČISTA RESNICA
MAN NHUT je poimenovan po vodiču, ki so ga imeli razvijalci na raziskovalnem potovanju.

Trajalo je 40 let, da je 2. svetovna vojna postala sprejemljiva za vsebino iger. Sedaj smo očitno dobili novo Veliko Stvar za vojaške simulacije. Ob stopnjevanju tempa lahko pričakujemo, da bomo lahko *Os zla: Sadamova dežela* igrali okoli, hm, 2010.

Vietcong ni prva igra, postavljena v polemično džunglo, je pa najboljša in najbolj ambiciozna do sedaj. Predstavljajte si *Medal of Honor* brez tako obsežnega skriptiranja in hujskanja v zvezi z vojno, pa dobite približno sliko. Poslani sta na od boga pozabljeno oporišče, skozi dvajset raztegnjenih misij pa vodite še ekipo šestih specialcev s katerimi se prebijate skozi številne tunele in neizprosno vlago.

Začne se kot večina taktičnih POS (ste bolj vajeni tujega FPS, kajne?), s standardnimi nalogami in dodatkom iskanja ter uničevanja kakšnih Vietcongovskih skladišč orožja. Na nekaj misijah imate podporo topništva in stik z glavno bazo, a večina sloni na ramenih vas in vaših kolegov. Če umre samo eden, je konec.

Dobri Nhut

Kakor koli že, podrobnosti so tiste, pri katerih *Vietcong* razgrne in razodene močen realizem. Moč orožja je recimo omejena glede na to, kar "čistite". Kot v *Mafii* (Illusion Softworks je sodeloval pri *VC* in to se pozna) ne morete tekati naokoli z neskončno orožarno – eno naenkrat, vojak! Isto velja za strelivo; vaš najboljši vir so Charlieji (za manj podučene – Vietnamci). Orožja segajo od dolgo-razdaljne, a štoraste Mosin-Nagant do sorazmerno okretne AK-47. Toda nobena ne nudi oblike über moči, ki bi z enim strelom pokosila celotno sovražnikovo armado. Sem ter tja najdete še granate, a te niso tako hudo smrtonosne, kot v nekaterih drugih igrah.

Čeprav so misije sorazmerno linearne, je prisotne nekaj fleksibilnosti. Včasih mora pot kazati Nhut, vaš Vietnamski pomočnik, toda pogosto se greste lahko izvidnika kar sami, možje pa vam bodo inteligentno sledili. V nasprotju z veliko slabostjo *Platoona*, je obnašanje vaših mož prepričljivo in tekoče, kar še izboljša avtentično atmosfero. Znajo poiskati zavetje, napasti sovražnika z boka, kričati da potrebujejo strelivo, metati granate in se v glavnem vedejo kot pravi vojaki v stresnih situacijah. Toda bodite opozorjeni: Preklinjajo tudi kot... no, kot vojaki. Njihove besede bodo mlada ušesa požirala kot za stavo.

Bobnenje v gozdu

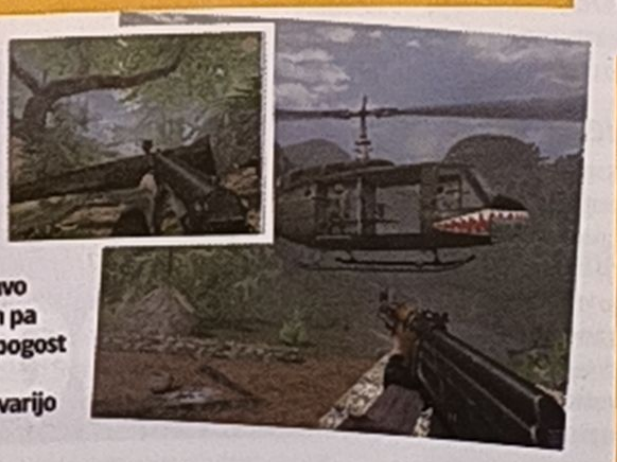
Misije so dolge, z velikimi in neverjetno atraktivnimi področji, ki dobro ponazorijo atmosfero tega soparnega gozdnatega sveta. Zvok si tudi zasluži pohvale, še posebno z EAX ali podobnim; vsak najmanjši šum vas bo spravil na noge.

Vietcong je vse, kar bi moral biti *Platoon*: realističen, napet, dovolj fleksibilen in skrajno zasvojljiv. Kako ironično, da sta bila za prvo res briljantno vietnamsko igro potrebna dva češka razvijalca.

Ed Ricketts

TAM ZUNAJ JE DŽUNGLA

Vroče je. Hudičevo vroče. Res vroče. In izgleda pekoče...



Statični posnetki res ne pokažejo prave lepote grafičnega motorčka, ki ga igra uporablja. Stopnje so imenitno zasnovane in so polne goste, bohotne vegetacije, velikih odprtih področij s svetlimi sočnimi žarki ali pa klavstrofobičnih tunelov z migotavo svetlobo. Vožnje s helikopterji - in pa kasneje še z drugimi vozili - ki so pogost začetek misij, so osupljive. Samo pretrgani in na sploh grdi liki pokvarijo vzdušje.

PCFormatOcena

Prežeta z vzdušjem in akcijo

Nekatere stopnje so preveč linearne

MOD MOŽNOSTI
Bomo videli ;– zaenkrat še nič.

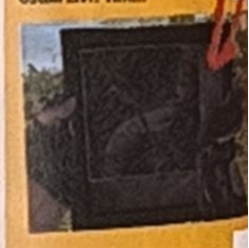
VEČIGRALSTVO
Popularen že z demom, na voljo morje map.

"Tako kot *Mafia* pred njim – dragulj z redkimi spodrsljaji."

87%

TEGA NE ZAMUDITE!

Želite vpoklicat letalstvo? Seveda želite. Pa bi radi ostali živi? Hm...



KAJ JE V nekaterih situacijah lahko pokličite letalsko podporo, a ne morete zgolj kliknit na stvar, ki jo želite razstrelit. Namesto tega morate uporabiti mapo in glede na podatke na njej oceniti, kje cilj pravzaprav leži. Mertve prebilzu sebe in lahko začnete žvižgati rakom.

KJE GA NAJDETE V drugi misiji, ko pridete mimo celega tropa Vietnamcev, ki so trdno vkopani v svojih tunelih. Vaše možnosti so, da tvegate boj na polni črti ali pa pokličete velike fante...?

POGLED DRUGAM

ČE SO VAM TAKTIČNE STRELJANKE PO GODU SI OGLEJTE TELE:

>> **TOM CLANCY'S GHOST RECON** 82%

>> **MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT** 94%

>> **PLATOON** 57%

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Vonj po napalmu zjutraj, Šale, Džungle **SOVRAŽILI BOSTE** Obraze, Skrite pasti, Charlije

Posebna izdaja!

Ne zamudite svojega ultimativnega spremljevalca po svetu digitalne zabave!

CD, PREPOLN NAJBOLJŠIH DODATKOV IN MODOV ZA NAJBOLJ PRILJUBLJENE IGRE NA TRŽIŠČU

Več informacij na www.pcformatslo.net

Izbor najboljših 50 iger vseh časov! Edini izbor v letošnjem letu, ki kaj šteje!

10 strani nasvetov za pospešitev igričarskega sistema, izpod peres Boštjana Uršiča in Andreja Potočnika.

Obširne napovedi prihajajočih iger, kot so Rome: Total War, Doom III, Far Cry idr.

EX PC GAMER EKIPA
Belina, Kotnik, Uršič, Jankovič

regled 50 najbolj estrpno pričakovanih er v letošnjem letu. eferenca in pol!

Obširne teme meseca, kot so online igranje, najboljše modifikacije, igre na konzolah idr.

e pri vašem prodajalcu časopisov!

Dovolite svojim mesojedcem, da se pretegnejo. Ali pretegnejo koga drugega. Čudno, da kaj takega policije ploh ne zanima.

Pametna punca... Raptorji znajo preplezati ograje in jih je prava muka uloviti ali pa ubiti.

Ne približujte se dinozavrom, ker lahko hitro izumrete!

TEGA NE ZAMUDITE!

Pri Pirelliju vedo: koledarje prodaja krvava dinozavrska akcija.

KAJ JE Akcija s prosto kamero sicer ne ponuja veliko izziva, vendar gre za izjemno zabavno stvar. Dobite močno terensko vozilo, vaša naloga pa je slikati dinozavre v primernih pozah. Vrhunski rezultat dosežete preprosto: z obilico dinozavrov in nekaj krvi.

KJE ISKATI V teh samostojnih misijah boste morali s kamero početi marsikaj, svoje fotografske mojstrovine pa si lahko ogledate kadar koli. Skupaj z ostalimi osnovnimi misijami v igri jih je treba dokončati, če želite odkleniti dinozavrsko igrišče B.

PREMAGAJTE OVIRO

Vse je popolno. Le mati narava nagaja...

PREMAGAJTE JIH!

ČASOVNA KODA 50 min

IZZIV Po kratkem opozorilu, prihrumi orkan in sesuje zgradbe, goste in dinozavre. Seveda cena zavarovanja in popravil poskoči...

REŠITEV Preden udari, razglasite alarm, tako da večina gostov odide. Ko je nevarnost mimo, park ponovno odprite in se spravite nazaj v črne številke.

VREDNO OGLEDA

DINOZAVRI IN ZABAVIŠČNI PARKI SE SREČAJO TUKAJ:

>>**DINO CRISIS** 80%

>>**ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS** 61%

>>**ROLLERCOASTER TYCOON 2** 78%

↘ MANAGEMENT

JURASSIC PARK OPERATION GENESIS

Gojenje dinozavrov in razstavljanje v zabaviščnem parku? Optimistični John Hicks meni, da bo stvar delovala, vendar pa je to človek, ki je prejšnji teden svoj denar poslal v Nigerijo.

Glede na to, da je preteklo že deset let, odkar nam je Jurski park predstavil zamisel, ki je v osnovi zares neumna, torej otroke postavljati v bližino prazgodovinskih mesojedcev, vam ne zamerimo, če ste mnenja, da se je franšiza že izpela. V spomin lahko prikličemo meglene utrinke iz prejšnje igre *Jurassic Park*, ki je izgledala, kot da producentom ni uspelo izvesti nič drugega kot to, da so potegnili okostje igralnega pogona izpod preproge in nanj nalepili nekaj *Photoshopovih* slik najbolj fotogeničnega lika iz igre.

Dinozavri vsepovsod

Kako je franšiza preživela? Zavoljo dinozavrov. So preprosto super. In *Operation Genesis* je zvesta filmom, je zabavna za igranje in ponuja obilico izzivov. Postavljeni ste v vlogo nadzornika otoškega raja, imate vizijo podjetja, vi pa morate uravnotežiti ceno izgradnje stranišč, ograj, stojnic s hamburgerji in spominki ter genetskih raziskav na ravni vojaške tehnologije, kar na koncu koncev tudi pomeni, da morate na teren pošiljati paleontologe in procesirati, kar ti izkopljejo.

Kar že izrabljene klišeje managerskih simulacij postavljanja cen vstopnic in najemanja čistilcev nadgradi s potrebo po taktičnem načrtovanju: najboljše dinozavre dobite tako, da natančno veste, kje morate kopati in upate, da dobite dober vir DNK – šibkejši DNK pomeni tudi šibkejše dinozavre. Če pa ste svojim strankam za obisk toalete zaračunate 20 USD, potem lahko ves nakopičen denar porabite na mednarodnem trgu fosilov, da neposredno kupite stvari. Seveda lahko prodate tudi stvari, ki ste jih nakopali sami – če jih ne želite ali pa potrebujete denar. Vse skupaj je zelo preprosto, a izjemno očarljivo.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Vivendi Universal Interactive
Splet www.jpthegame.com
Min PII–400, 128 Mb, 16 Mb 3D
Opt PIII–800+, 256 Mb, 64 Mb 3D

PORABITI V VSAJ **30** URAH

ČISTA RESNICA Zagrizenci poskušajo obdelati gene dinozavrov, ki so preživeli evolucijo

Življenje v parku

Celo brez tega je upravljanje s parkom pravi užitek in to zahvaljujoč prelestni grafiki, odlični glasbi iz filma in pogonu, ki vas z vsako potezo vsrka globlje v akcijo: ne glede na to, ali si park ogledujete z razgledne postaje ali pa iz helikopterja z uspavalnimi naboji streljate na pobeglega velociraptorja. Dinozavri in gostje so zelo inteligentni in čeprav pogosto ponavljane pritožbe vašega osebja postanejo nadležne, svetovanje pa že prav smešno, pa vas bo reden potoček problemov zaposloval skorajda do brezupa. In četudi strateški element nekoliko zbledi, pa je na voljo nekaj (zelo preprostih) posamičnih misij, v katerih se morate s težavami v parku spopasti iz prve osebe. Te boste sicer končali v nekaj minutah, vendar so dovolj dobre, pa še lastno galerijo fotografij ujetih dinozavrčkov si lahko izdelate.

Preprostost je edina stvar, ki *Operation Genesis* zadržuje na pohodu k večni slavi: dobite občutek, da igrate igro za otroke, ne pa enega boljših managerskih naslovov, saj enostavno ne ponuja dovolj izziva, da bi v mrežo ujela zasvojence s kalkulatorjem. Vendar pa je več kot dovolj dobra zabava celo za izkušene stratege, še posebej, ker je tako dostopna in tako zabavna. **PCF**

PCFormatOcena

Izgleda odlično, lepo se igra, močno zasvojljiva

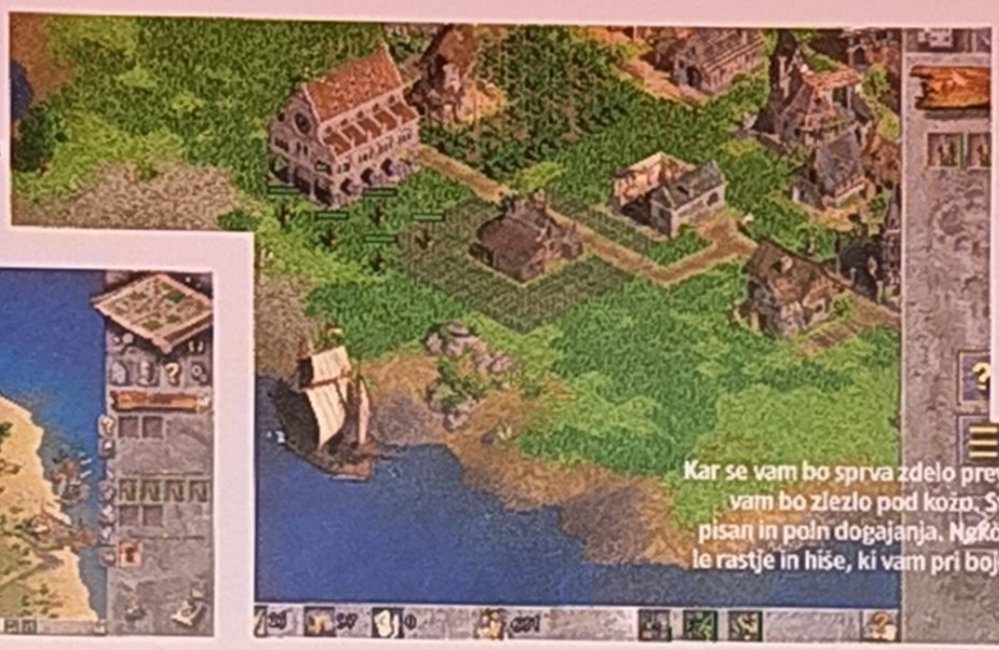
Ni vrhunska možganska telovadba.

MOD MOŽNOSTI Urejevalnik zemljišč in nagradna stopnja

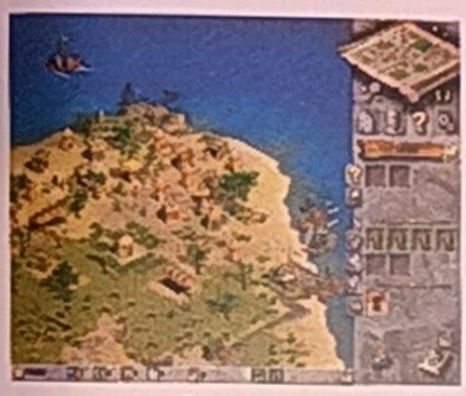
VEČIGRALSTVO Ga ni. Ga potrebujete? Nak.

"Privlačna, čeprav ne povsem možganska." **82%**

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE: Dinozavre, Podrobnosti, Like. SOVRAŽILI BOSTE: Živok, Informacije, Preprostost



Glede na to, kje otoki ležijo (S ali J) se spreminja tudi rastje in dobrine, ki jih lahko pridobivate.



Poleg vojne boste imeli težave še z bolj nepredvidljivimi elementi, kot sta npr. suša in divjad, ki vam bosta uničevala pridelek.

Kar se vam bo sprva zdelo preveč načičkano, vam bo zlezlo pod kožo. Svet je resnično pisan in poln dogajanja. Nekoliko moteče je le rastje in hiše, ki vam pri boju delajo velike težave.

↘ REALNOČASOVNA STRATEGIJA

ANNO 1503 THE NEW WORLD

Vse kar potrebujete za novo civilizacijo, je nekaj lesa in 100 ton orodja. Vsaj igra pravi tako...

Kolumb je prišel, razvrstil Indijance v vrsto, jih okradel in jim pobral še gate z riti. Mi nismo taki, o ne. Mi raje postavimo novo civilizacijo, razvijemo trgovino, izurimo vojsko in šele potem postavimo Indijance in Afričane v vrsto ter za povrh prevzamemo njihova mesta. Vse v imenu preživetja!

Anno1503 je globoka igra, ki zna nagraditi vztrajnost in bogato poplačati vsako uro, ki jo vložite vanjo. Od začetka se vam bo zdela sila neumna, grda in nezabavna, a medtem, bolj se ne morete zmotiti.

Večina misij/scenarijev se začne sredi morja, kjer se nahaja vaša majhna ladjica, do vrha naložena z lesom, hrano in orodjem – z vsem, kar potrebujete za nov začetek. Nato je treba poiskati ustrezen otok, ki ima zmerno podnebje z dovolj gozda in rodovitno zemljo ter z rudami bogate gore. Ko najdete tak raj, se izkrcate, postavite pristanišče ali glavni trg in začnete graditi svoj imperij.

Lepo po vrsti

Najprej morate poskrbeti za reden pritok lesa, hrane ter surovin za oblačila. Nato lahko postavite prve hiše in nenadoma bodo poprej mrtve ceste oživele, na njih bo polno naseljencev, kričanja, iz bližnje kmetije bo pritekel še kakšen prašič, kmalu boste temu dodali še stojnice s hrano in oblačili, mesto bo zahtevalo tudi pivnice, cerkev...

Toda preden boste svojim meščanom, ki so vaš vir cekinov, lahko ponudili popolnoma osnovno oblačilo, boste prehodili trnovo pot, ki se imenuje produkcijska veriga. Saj veste, kako to gre – les porabimo za izgradnjo kmetije, na tej začnemo gojiti ovce, nato postavimo pletilnico, zraven pa moramo imeti še dovolj postrešč̌kov, ki vse to speljejo na ustrezna mesta. Rado se naredi, da kje spregledamo luknjo v cesti in kar naenkrat se nad kmetijo pojavi ikona o prenatrpanosti, saj vozovi niso mogli odvažati surovin. Zapomnite si – poskrbite za dobre povezave!

Da boste lahko gradili naprednejše zgradbe, boste morali izpolniti določene pogoje – število prebivalcev in njihov nivo (priseljenci, meščani, aristokrati), dovolj surovin, zlata... Mesto bo raslo, a vedeti morate, da je igra precej težka. To še posebej velja za kampanjo, ki je ne bi priporočal, dokler ne preigrate vodičev ter kakšnega izmed scenarijev, označenih z eno zvezdico, v katerih se vam bo ves čas pojavljala aktivna pomoč. Seveda pa je tukaj tudi zabavno igranje brez omejitev – način sandbox.

Vrtinec zabave

Če vam je tovrstna navidezna zabava všeč in ko boste spoznali zakonitosti Anno 1503, vas lahko zadeva tako potegne vase, da me je za vas kar strah. Občutkov, ko vaši prebivalci postanejo bolj civilizirani, ko zgradite ogromno katedralo, ustvarite mogočno armado in naredite novo kolonijo na drugem otoku, skoraj ni mogoče opisati.

Nekaj ur boste potrebovali tudi, da boste zapopadli vmesnik in ureditev menijev, ki so zaradi ogromne palete stavb in nadgradenj nekoliko prenatrpani. Informacije o vaši naselbini boste dobivali predvsem vizualno (ikone), saj je zvočna podlaga na splošno bolj šibka točka igre.

Lahko rečem, da je to ena najglobljih strategij, kar smo jih igrali v zadnjih mesecih, čeprav prve ure na to niso kazale. Istočasno pa ne prinaša v zvrst nič revolucionarnega, temveč le nadgradi znano formulo.

Tomaž Bartolj

KAR MORATE VIDETI

Založnik EA Games **Splet** www.anno1503.com

Min PII 500, 128Mb, 16Mb 3D kartica

Opt PIII 1GHz, 256Mb, 32 Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ **80** URAH

ČISTA RESNICA
KRIŽ JE BIL ENA PRVIH STVARI, KIJIH JE KOLUMB POSTAVIL V NOVEM SVETU.

PCFormatOcena

Tako globoka, da težko pridete ven

Preveč podobna desetinam drugih iger

MOD MOŽNOSTI
Zaenkrat o kakšnem orodju ni ničesar slišati.

VEČIGRALSTVO
Površnost pri izdelavi tega jim zelo očitamo.

"Čas boste ob tej igri merili v mesecih." **81 %**

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Rast mesta, Pestro dogajanje, Aktivno pomoč **SOVRAŽILI BOSTE** Težavnost, Luknje v cesti, Zahtevne meščane

POGLED DRUGAM

RADI USTVARJATE IMPERIJE?

>> **SETTLERS 4** 80%

>> **MEDIEVAL: TOTAL WAR** 93%

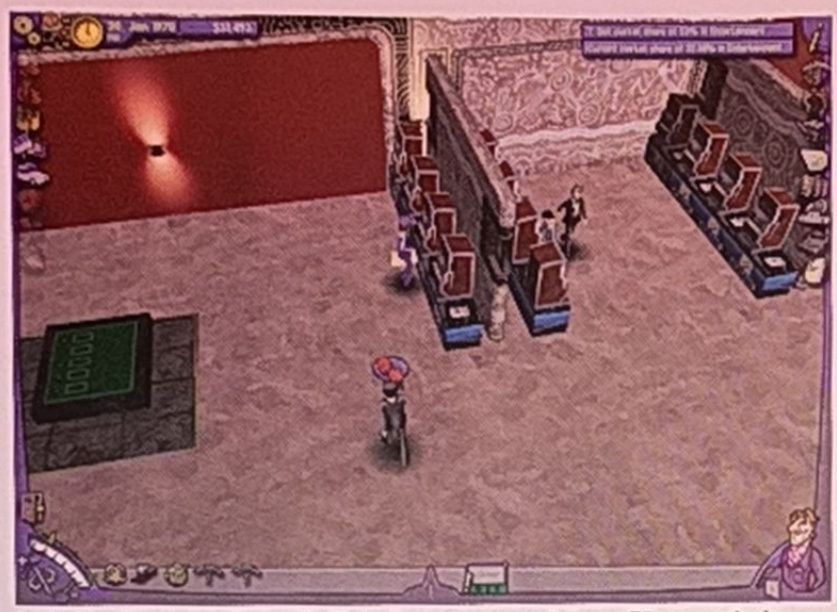
>> **CIVILIZATION III** 94%

TEGA NE ZAMUDITE!

Naj boste še tako mogočni, nikoli niste samozadostni.

KAJ JE Trgovanje je ena izmed osnovnih sestavin *Anno1503*. Poteka na več nivojih – najprej so tu lokalne stojnice, a le s hrano in oblačili, potem t.i. pasivno in pa še aktivno. Pri pasivnem trgovanju gre za trgovanje z Benečani, ki se v določenih presledkih ustavijo pri vašem pristanišču in kupijo kar potrebujejo, aktivno pa poteka z drugimi ljudstvi (sklenete pogodbo) ter predvsem po morju.

KJE GA NAJDETE Lokalno trgovanje je neizogibno, saj le na stojnicah dobivate denar, ki ga je vedno premalo. Tudi Benečani so redni gostje, na katere nimate vpliva, nekoliko drugače pa je z ostalimi ljudstvi. Ta so prisotna skorajda v vseh scenarijih, a najprej jih morate odkriti s svojim raziskovalcem, nato pa vzpostaviti (samodejno) trgovsko pot, z njimi lahko delujete le po principu blago za blago.



Izgled je sila povprečen, odločilni udarec pa mu zadajo grafične napake in nekatere nejasne ikone nad obiskovalci.

↘ POSLOVNA STRATEGIJA

CASINO INC.

Denar v en žep, žetone v drugega, pa hitro ven!

Poglejte naslov, v glavo si vtisnite, da je tycoon, švignite na oceno, slike ter ikone in veste vse. Amp-ak članek mora zapolniti pol strani, zato vam moram razložiti še kaj.

Stvar je točno taka, kot si jo predst-avljate – skočili boste v čevlje direktorja kazina in ga poskušali iz majhne beznice razviti v glavno konkurenco Las Vegasu. Izbirali boste lahko med upravljanjem šestih igralnic, a so si vse izjemno podobne in tudi naloge so iste. Izbrani klub boste lahko vodili v treh različnih mestih, kar pomeni tri težavnostne stopnje, saj vas v vsakem naselju čaka bolj trdovratna naloga.

Bistvo klubov so seveda atrakcije, ki jih je malo morje in jih odklepate z vsako izpolnjeno nalogo. Poleg teh morate nujno imeti še potrebno osebje in seveda vzdrževalce reda in čistoče, ki popravljajo naprave, čistijo, strežejo, gledajo pod prste goljufom ter jih stolčejo kot vaša mama zrezek (prav hecno je gledati gorilo, ki se spravi na tatinsko babico). Pametno je zaposliti tiste z več zvezdicami, saj bolj kakovostno opravijo delo in zagotavljajo zadovoljstvo strank. Poleg tega lahko zaposlite še "poredne fante", s katerimi skušate očrniti nasprotnika in si pridobiti njegove stranke.

Veliko časa in denarja boste morali posvetiti tudi propagandi, urejanju prevozov (limuzine), odpiranju novih sektorjev, vzdrževanju morale delavcev in podobnim direktorskim aktivnostim.

Kaj si obiskovalci želijo, boste lahko razbrali iz vpitja, obiskanosti posameznih atrakcij, pa tudi grafičnega prikaza. Ravno izgled je morda najbolj moteča

KAR MORATE VEDETI

Založnik Konami
Na spletu www.casinoincgame.com
Min PII 450, 64Mb, 16Mb 3D kartica
Opt PIII 600, 128Mb, 32 Mb 3D kartica

Najbolje se je odločiti, kdo bo sestavljal vašo ciljno skupino (mladi, premožni, upokojenci...) in nato popolnoma ustreči željam te skupine.

točka igre (napak kar mrgoli – predvsem "raztegnjenih" glav), drugače pa zna naslov vzbuditi zanimanje s posebnimi nagradami in sekvencami ob opravljeni nalogi, a se boste vsega hitro naveličali in ga takoj pozabili.

PCF

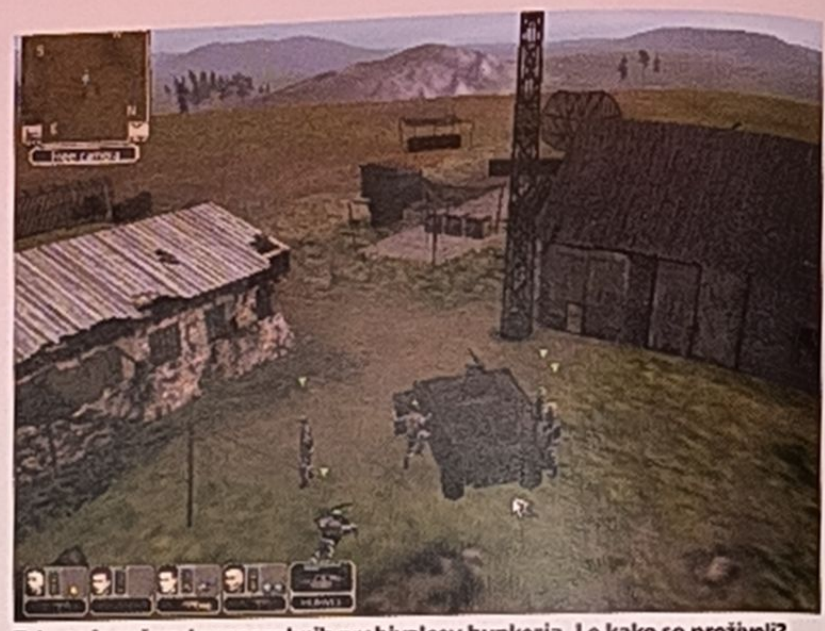
PCFormatOcena

↗ Zbiranje denarja, prelepanje obiskovalcev
↙ Nedodelan, slaba igralnost

"Le za ljudi katerih največji ljubezni sta *Tycooni* in kazini."

66%

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** ↗ Varnostnikovo vzajemno gostov **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Grafiko



Tole pa je vaš vod nesposobnih prebivalcev bunkerja. Le kako so preživeli?

↘ REALNOČASOVNA STRATEGIJA

SOLDIERS OF ANARCHY

To ni konec sveta. Čakajte - seveda je!

Oh, to je apokalipsa. Kako nevе-rjetno pomembno – slišimo, da se bo to vsekakor zgodilo. Očitno gre za dobro stvar: konec civilizacije je predstavljen v lepi pokrajini, vi pa nadzorujete majhen vod preživelih, ki post-apokaliptično pokrajino raziskujejo s svojo omejeno orožarno. Tukaj so drevesa, sme in uničene stavbe, kar je vse lepo predstavljeno skozi povsem prosto kamero. Hudiča, George Bush bi to moral izrabljati v propagandne namene.

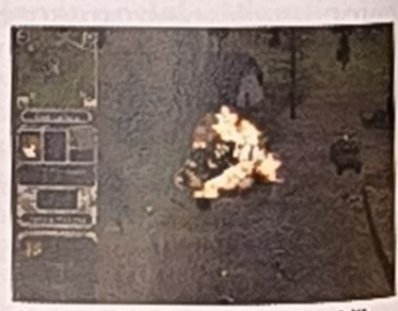
Le da tega ne bo storil, saj je pokrajina posejana s toksičnimi oblikovalskimi napakami. Propad se prične skoraj takoj: vaš večinoma ruski oddelek bunkerskih Robinzonov govori, kot bi nastopal v slabi ameriški limonadi. Vendar pa so vsaj pravi anarhisti, saj jih ukazi ne zanimajo – če boste poskušali prečkati kar koli z izjemo odprtega terena, boste zavoljo njihove nesposobnosti pričeli žvečiti plinsko masko.

Če pa se odločite za bolj preprosto smer, obstaja 50 % možnost, da jim ne bo uspelo in četudi so v vozilu (ki je lepo animirano), včasih ne morejo prevoziti niti nekaj deset metrov. Bitke so zato še pos-ebej zanimiva vaja iz negotovosti, saj poskusi taktičnih napadov – ki so vitalni, saj imate le peščico čet – pogosto propa-dejo. Čeprav je na voljo možnost taktič-nega načrtovanja, vaše čete le redko stori-jo, kar si želite in redno shranjevanje polo-žaja je edini način, da se prebijete skozi povsem uničujoče vmesne sekvence, ki pokukajo na plan pred vsako misijo.

Se pa igra vsaj malce odkupi: ker morate opremo iskati, pomeni, da naloge

KAR MORATE VEDETI

Založnik Bigben Interactive
Na spletu www.soldiers-of-anarchy.com
Min PIII-600, 128Mb, 16Mb 3D kartica
Opt PIII-800, 256Mb, 32Mb 3D kartica



Od apokalipse se ruski avtomobili niso izboljšali.

niso povsem linearne, med misijami pa se umaknete v bunker, kjer se lahko regrupirate in poskusite z drugim načrtom, kar je dober taktični prijem. Na voljo je tudi briljanten urejevalnik stopenj in ko vam uspe organizirati vaše anarhiste, se zna zgoditi, da boste deležni nekaj lepih trenutkov. Vendar pa je vse skupaj tako porazno, da se sploh ni vredno truditi.

PCF

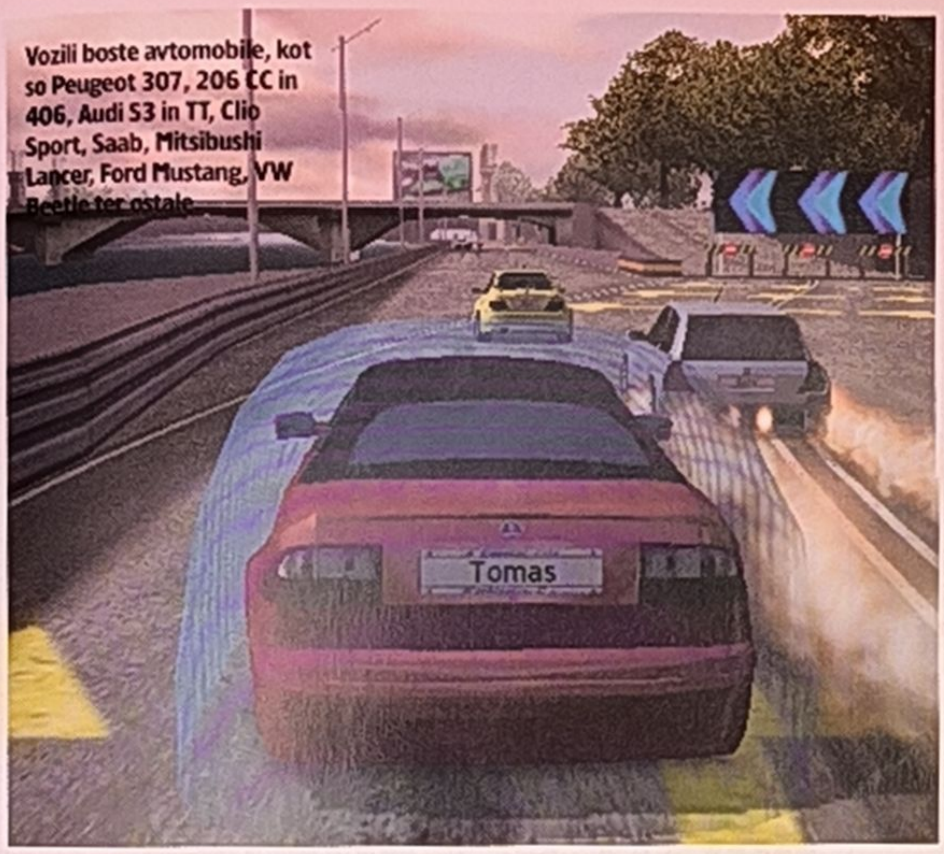
PCFormatOcena

↗ Podrobna in nekoliko drugačna
↙ Nenatančen nadzor, obupna UI, frustrirajoča

"Od blizu izgleda čudovito, vendar to drži tudi za ebolo."

59%

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** ↗ Postapokaliptično puščjo **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Neumno UI



Vozili boste avtomobile, kot so Peugeot 307, 206 CC in 406, Audi S3 in TT, Clio Sport, Saab, Mitsibushi Lancer, Ford Mustang, VW Beetle ter ostale.

Ul je goljufiva - vozite počasi, pa se skoraj ustavijo. Prehitite jih, pa vas bodo kljub popolni vožnji prehitevali kot za šalo. Namesto razburjenja so razvijalci s tem ustvarili razlog za jezo.

Vidite kaj sem mislil, ko sem rekel, da so pri fizikalnem modelu pretiravali. To je samo začetek - se nadaljuje še približno deset sekund!

TEGA NE ZAMUDITE!

Če se vam drugje ne bodo tresle roke, se vam tu zagotovo bodo.

KAJ JE Skozi prvenstvo zbirate točke, s katerimi nato odklepate avtomobile, nova prvenstva in proge, a to gre precej počasi. Še najhitreje jih pridobivate z uspešnim manevriranjem z orožji, medtem ko jih za visoka mesta dobite sila skromno število. Prav zato je še toliko bolj dobrodošla t.i. stava, ki je hkrati tudi najbolj napeta izkušnja v igri.

KJE GA NAJDETE Na stave boste naleteli med samim prvenstvom, ko boste nabrali določeno število prestižnih točk. O možnosti za to posebno dirko boste obveščeni, ko boste prepeljali skozi cilj. Izziv lahko nato sprejmete v meniju in na kocko postavite res veliko zalogo točk. Si upate tvegati in se pomeriti z nasprotnikom?

NAČINI IGRANJA

Pestrost je ena izmed pozitivnih stvari igre.

Poleg prvenstva se lahko preizkusite še kot policist ali njegova žrtev, vozite proti duhcu - najboljšemu času ali se udeležite dirke z nadzornimi točkami, ki jih morate prevoziti v določenem času, ampak to smo videli tudi drugod. Bolj

unikatna je možnost Last man standing, kjer skušate čimprej "pobiti" nasprotnike in pa Sudden Death, ki od vas zahteva vožnjo s čim manj zaletavanja.

VREDNO OGLEDA

Z AVTOMOBILI BOSTE DIRKALI TUDI V TEH IGRAH

>> **NFS6: HOT PURSUIT 2** 82%

>> **GTA III** 94%

>> **TOONY CARS** 70%

↘ DIRKALNA ARKADA

DOWNTOWN RUN

Široka cestišča, svetlobni učinki, posebna "orožja" ter kršenje fizikalnih zakonov. Jap - povsem arkadno dirkanje.

Pri poročilih stalno poslušamo o cestah, zaprtih zaradi popravil ter gradenj, zastojih, nesrečah in tako naprej in nazaj. Nikoli ne slišimo: "Cestišča so dograjena, široka in brez grbin, na katerih bi lahko zvili vsa platišča." Če bi dodali še to, da so podrli cestninske postaje, potem bi dobili vozišča, kakršna srečamo v *Downtown Run*.

Proge, locirane v Moskvi, Kremlinu, Londonu, Montrealu, New Yorku, Parizu in Rimu, so res sposobne sprejeti deset vzporedno vozečih uparjalnikov, kar je že prvi znak, da gre za popolno dirkalno arkado, ki ne poskuša pričarati kakšnega realističnega občutka. Za kaj točno gre, pa boste spoznali po prvem prevoženem ovinku, ko boste pred sabo zagledali štiri majhne zabojčke, ki so kot nalašč nastavljeni, da jih poberete. In kaj je v njih? Najrazličnejše pritikline - turbo pospešek, posebno dober oprijem, bomba, zamrzovalnik motorjev, olje, špice, žeblji, ščit in še kaj se bi našlo. Njihove učinke na vožnjo si zagotovo znate predstavljati, povem pa vam lahko še, da se ob njihovi uporabi vse kresa, svetlika in spušča piskajoče zvoke. Sedaj vam je verjetno vse jasno, kajne?

Downtown Run je arkada, ki poskuša zbuditi popolnoma posebno dirkaško zvrst v kateri morate poleg svojih vozniških sposobnosti uporabljati še posebna orožja, s katerimi "nabildate" svoj voz in nasprotnikovega spremenite v kašljajočega fička.

Sliši se zabavno, a na žalost marsikatero vzmetenje škripa. Najprej zbodejo v oči zelo slabo zmodelirani avtomobili, za katere sploh ne veste, kaj točno naj bi predstavljali, dokler ne pogledate v garažo, kjer lahko svojega konjička prebarvate ali zamenjate. Nadalje se boste samo smejali, ko boste videli, kaj so naredili s fizikalnim modelom - saj ni, da bi zahtevali kaj ultra realističnega, a avto, ki se po običajnem trku po svoji vzdolžni osi v zraku vrti (in da, štopal sem) štirinajst sekund, je nekaj, česar ne bi smeli doživeti.

Precej podoben slab vtis boste dobili tudi o zvočni podlagi, saj vam bo nenehno najedal komenatator, katerega najboljši stavek je "Oh ne, ali že jokaš?". Seveda jokam, teslo, če te pa moram poslušati! Zvok motorjev, ki spominja na roj ubijalskih čebel, tudi ni kakšna svetla zvezda.

Bistvo vsega je prvenstvo, v katerem z uničevanjem nasprotnikov (nastavljanjem olja, bomb...) in prvimi mesti prejemate posebne prestižne točke, s katerimi nato odklepate boljše avtomobile in z njimi proge, prvenstva ter ostale načine igranja. Teh je veliko, so raznoliki in vas znajo zaposliti za kar nekaj časa ter nekoliko omilijo občutek, da ste bili nategnjeni.

No, saj igra ni popolna polomija in zna tudi opravljati svojo nalogo, ki je seveda zabavati iger željno ljudstvo. Občasno se boste prav besno prerivali z nasprotniki, se smejali, ko jih boste prevrnili in preklinjali ob vožnji po olju. Toda vse razburjenje kmalu zvodeni in v vas ostane samo občutek praznine. Igri enostavno manjka vzdušje, ki bi pritegnilo množice in z njo bodo zadovoljni le tisti najbolj žejni svetlečih se stvari polnih dirkalnih arkad. **Tomaž Bartolj**

KAR MORATE VEDETI

Založnik Ubi Soft
Splet http://www.ubi.com
Min PIII-500, 128Mb, 32Mb 3D kartica
Opt 1 GHz P4, 256Mb, 64Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ 40 URAH

RESNIČNA RESNIČNOST Modeli avtomobilov so realni in so dosegljivi navadnim smrtnikom.

PCFormatOcena

Drugačna, orožja, smejite se napakam

Blebetač, goljufivci, grdo modeliranje

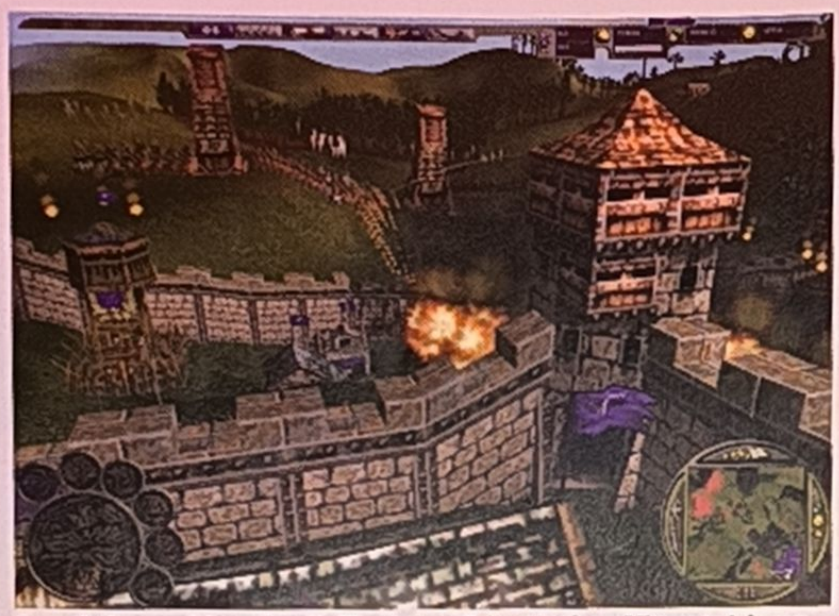
MOD MOŽNOSTI Toliko kot za prašiča, da bi letel.

VEČIGRALSTVO Naenkrat lahko vozita dva na enem računalniku.

"Želi si biti odtrgana, pa je le razvlečena in medla."

69%

VAŠA PRVA **URA** LJUBILI BOSTE: Super orožja, Svetleče stvari, "letače" nasprotnike. SOVRAŽILI BOSTE: Goljufivo UI, Grde avtomobile, Neposrečenega komentatorja



Sovražnikova vojska se je odločila, da je najlaže vdreti v zaščiteno trdnjavo z gorečimi puščicami.

↘REALNOČASOVNA STRATEGIJA

WARRIOR KINGS: BATTLES

Vojna v Iraku je bila v primerjavi s tem prava igra.

Igra *Warrior Kings: Battles* je nadaljevanje lanske ne preveč uspešne istoimenske strateške igre *WK*, v kateri ste s pomočjo svoje zveste vojske osvobajali ozemlja, pri tem pa z veliko mero taktike poskušali postati vladar čim večjega števila provinc. Mnogo let je minilo od kar so Artožani v deželo Orbis prinesli mir in pokoj, vendar se po sto letih miru stvari spet obračajo na slabše. Fanatični Zealoti so umorili vladarja miru in sedaj nastopite vi, kot edini možni rešitelj nastajajočega kaosa.

Kot se za nadaljevanje spodobi, so razvijalci postregli z mnogimi izboljšavami. Nova orožja, nove vojske, nove taktične zamisli, novi UI generali (kar 60 jih bo), pa vendar je poudarek na novostih predvsem v enostavnejšem, bolj priročnem večigralskem načinu, za kar so razvijalci upoštevali mnenja igralcev, ki so tarnali, da je bila vojna v predhodniku Warrior Kings dolgočasna, predolga in preveč zapletena. Sicer pa igra nudi tridimenzionalni pogled na srednjeveški svet, kjer raznolika okolica nudi idealno bojno polje. Gozdovi, polja, hribovje in gorski svet. Vsak teren s svojimi prednostmi in slabostmi odločilno vpliva na izbiro taktike, predvsem pa na obilje dobrin, ki jih (kasneje) mogočna vojska potrebuje za preživetje. Skozi 22 različnih stopenj bo treba pokazati vodstvene sposobnosti, pri čemer bodo poleg običajnih vojakov na voljo še bitja, ki bodo imela nadnaravne lastnosti. Zlobni vilinci Pagani, ki imajo izjemne napadalne sposobnosti, pa Imperiali, božanstva z odlično obrambno taktiko, v pomoč pa bo tudi živalsko kraljestvo s sloni na čelu vojske.

3D grafika, kateri so razvijalci namenili izjemno veliko truda in časa, pokaže svoje čare šele na zares kvalitetni konfiguraciji vašega mlinčka, saj bodo dovolj sličic na sekundo zagotavljali le sodobni procesorji tam nad 1,5 Ghz in še bolj zmogljive grafične kartice. Na slabših sistemih pa bodo trdi robovi med ploskvami žal zelo izstopali, posledično pa igra ne bo lepa za oko – prav nasprotno bo skoraj odbijajoča.

PCF

KAR MORATE VEDETI

Založnik Wanadoo/GOA
Na spletu www.camelot-europe.com
Min PIII 900 Mhz, 128 Mb, 32 MB 3D kartica
Opt P4 1,8 Ghz, 512 Mb, 128 MB 3D kartica

Poleg običajne konjenice bodo na voljo še sloni. Hanibal je pred vrati...

PCFormatOcena

↗ Večigralski način, boljša UI
↙ Visoke strojne zahteve, veliko število ikon

"Kot vladar majhne province nekoč velikega naroda, skušate preživeti."

71 %

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗ Pisane horde bojevnikov SOVRAŽILI BOSTE ↙ Igralni vmesnik

Približevanje pogleda le še bolj omeji že tako omejen pogled.

↘REALNOČASOVNA STRATEGIJA

TREASURE PLANET BATTLE AT PROCYON

Umori, izdajstvo, skorbut – otroci, pridite!

Za tiste, ki opusa strica Walta ne poznate, naj povemo, da je *Treasure Planet* pravzaprav *Treasure Island* – toda v vesolju! Hudiča, direktorji v Disneylandu so morali pa veliko sestankovati, da so si to izmislili. Nedvomno so še več časa porabili za načrtovanje *Battle at Procyon*, ki je prispela s plimo promocij, ki spremljajo vsak nov Disneyev film. Prav zato so naše cinične duše močno sumničave. Še več, igro razglašajo kot idealno za mlajše igralce, zaradi česar ponavadi kriče bežimo v svoje sobe in se skrijemo v šotor.

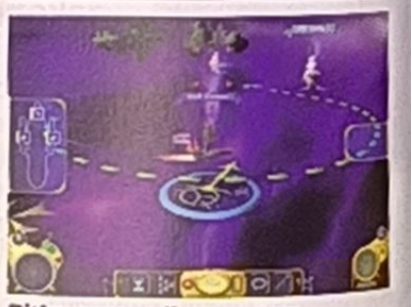
Že na samem začetku stvari niso obetavne; gre za RTS, grafika ni dobra, obenem pa se večina interakcije sestoji iz klikanja na miškin gumb ko plujete v bitko s pirati – v veeeesolju! Zato pa boste zlahka napredovali, saj vam venomer povedo, kaj morate storiti in če v linearnih misijah zaidete, se pojavi eden izmed stereotipnih članov vaše obsežne posadke.

Menimo, da je stvar preveč poenostavljena in enako bodo verjetno mislili tudi otroci, starejši od 11 let. Bitke so dovolj težavne, da jih ne boste zaključili v eni sami minuti, saj morate ladje razpostaviti za strel, obenem pa se morate tudi premikati, da ne zadenejo vas. To pa traja, saj se ladje obnašajo kot počasi drseči ledeniki. Čeprav se vaši floti pridružijo še drugi, pa prejmejo le osnovne smernice, vi pa se morate ukvarjati le s svojo admiralsko ladjo. To je tudi prav, kajti nastavljanje kamere je nerodna vaja, UI pa se zelo rada zaletava, tako da boste večino časa porabili za izmikanje zablodelim ladjam. Večinoma pa se boste prebijali skozi predvidljivo zgodbo in slab zvok, vse skupaj pa je namenjeno zares majhnim otrokom. Način za več igralcev igri sicer podaljša življenjsko dobo in igre za mlajše so ponavadi še slabše, vendar pa je vse skupaj prelahko in preveč stereotipno, da bi bilo zares zabavno.

PCF

KAR MORATE VEDETI

Založnik Disney Interactive
Na spletu www.disneyinteractive.co.uk
Min PII-450, 64 Mb, 16Mb 3D
Opt PIII-866, 128Mb, 32Mb 3D



Bitke ponavadi zmagate z osnovnimi manevri izmikanja. Preprosto.

PCFormatOcena

↗ Preprosta in prijazna do otrok
↙ Linearna, lahka in klišejska

"Spodobna, vendar dolgočasna pustolovščina za otroke."

60 %

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗ Bitke v vesoooolju SOVRAŽILI BOSTE ↙ Preveliko preprščino

↘DIRKANJE

NASCAR RACING 2003

Ko so vsi ovinki speljani v isto smer...

Se gremo igro asociacij. *NASCAR*. Realističen. Dolgočasen. V redu, poizkusimo še enkrat. *NASCAR*. Dirkanje. Avtomobili. Dolgočasno. Ah. Tole ne deluje. Minilo je že toliko časa, odkar so nam dirkalne igre prinesle kaj novega, da ni čudno, če se nam vse skupaj zdi že kar plehko. Pravzaprav je bil še največji premik v zadnjem obdobju *TOCA Race Driver*, katerega opis ste lahko prebrali v prejšnji številki,

Pri *NASCAR-u* je zelo pomembno že mesto, na katerem začnete.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Sierra
Splet www.nascar.com

Min. PII-450, 64Mb, 16Mb 3D kartica

Opt. 1GHz ali več, 256Mb, GeForce3 ali primerljiva

pa še tam je bil inovativni del bolj šepav. Zelo težko si je predstavljati, da bi tehnično in igralno zelo okvirjen *NASCAR* po njegovem vzoru prevzel kopico deklet, mehki rok in žajfasto tragično zgodbo.

Posledično je v to nič kaj razburljivo smer orientirana tudi izdaja z letnico 2003. Navsezadnje smo to lahko pričakovali, saj govorimo o *Champ Managerju* dirkaških iger – rigorozno natančno izdelani vozniki, avtomobili, ekipe in sponzorji so aduti, zaradi katerih se igra prodaja. Vsi ti so v najnovejšem in menda celo poslednjem delu serije bolj podrobni, kot kadar koli. Šli so celo tako daleč, da že najmanjša stvar, kot je sprememba vremena, občutno vpliva na vaše sposobnosti. Od zadnjega dela pa se ni zgodila kakšna večja revolucija v osnovnih sestavinah igre. Kopica grafičnih in UI popravkov postavijo igro v korak s časom, a ji še vseeno manjka vizualnega talenta, ki je krasil *TOCO*.

Tole je voznik, kateremu so vozniško dovoljenje sponzorirali.

Kar *NR 2003* drži stran od veličastnosti je anonimnost – enostavno nobenega smisla ne vidite v tem, da bi se kar naprej gnali. Res je taka narava športa, a nikoli ne veste, ali ste na začetku, sredini ali na koncu – enostavno lazite od dirke do dirke brez očitnih sprememb situacije in težavnosti. Gre za pravi tehnični izziv s kar nadležno realnimi in natančnimi kontrolami – in če imate kruto realistične zadeve radi, vas bo *NASCAR* prevzel. Kar zadeva nas, je problem, da imamo raje kot ultra realizem pridih magičnosti. **Alec Meer**

PCFormatOcena

Ne razočara oboževalcev serije

Je preveč suhoparen za večino

"Avtentičnost na vrhuncu, a se za razburljivost ozrite drugam."

78%

VAŠA PRVA URA

LJUBILI BOSTE: Kup podrobnosti; Posodobljene podatke; Nobene zmede

SOVRAŽILI BOSTE: Preveč je tehnična; Ni napredka; Grafično zastarelost

OBRNI!

ZAGOTOVITE SI PC FORMAT PO STARI CENI!

Od junijske številke bomo ceno CD izdaje PC Formata prisiljeni povišati na 1.150 SIT. A ker vam želimo kot stalnemu bralcu vedno ponuditi čim večjo vrednost za vaš denar, vam omogočamo da še naslednjih 12 mesecev revijo berete po stari ceni. Naročite se do konca maja in tako prihranite štiri tisočake ter skorajda štiri številke v naslednjem letu preberite brezplačno!

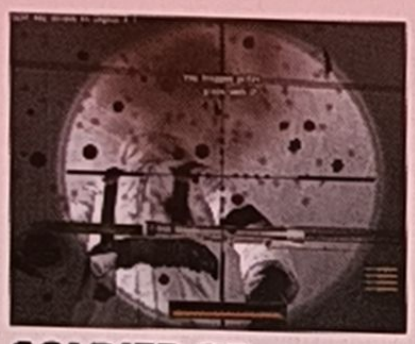
ZAKAJ SE NAROČITI?

- Brezplačna dostava do vaših vrat!
- Brezplačni celotni programi – vsak mesec
- Nikoli ne zamudite številke
- Darilo ob naročnini (igra Resident Evil III ali program Vexira Antivirus PE)

KAKO SE NAROČITI?

- Pokličite Janjo na 02 330 330 1
- Na drugo stran vpišite podatke ter ga izrezanega pošljite – poštnino plačamo mi.
- Naročite se online na **www.pcformatslo.net**

IZOGNITE SE GNEČI PRED TRAFIKO! NIKOLI VEČ NA ZAPUSTITE DOMA!
NAROČITE SE ŠE DANES – POKLIČITE 02 330 3[illegible]01



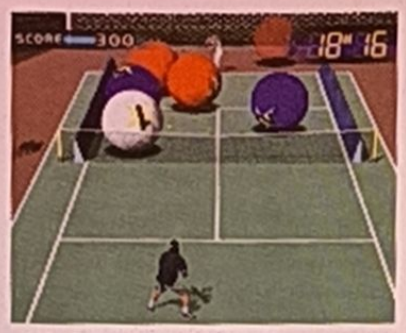
SOLDIER OF FORTUNE II: GOLD
6.990 SIT Activision

Prvi del je bil sila akcijska izkušnja, ki je kričala po hitrih refleksih in je bila polna krvi. Za *SOF2* moramo reči, da je imel sila dolgočasno enoigralsko kampanjo, ki je še najbolj spominjala na kup smeti, posedovala kar dobro večigralstvo ter spreten generator misij. Vse skupaj je sila bleda izkušnja, ki nam ne bo ostala v spominu, saj ni izpolnila niti neštetih obljub o nasilju. Škoda, da ni dosegla vsaj ravni izvirnika.

PCFormatOcena

↗ Dobro oblikovanje in lep izgled
↙ Ah, nič novega

"Spodobna streljanka, ki pa bo hitro izpuhtela iz naše zavesti." **71%**



SEGA ARCADE COLLECTION
7.990 SIT Empire

Veste da je poganjati *Sonica* na najnovejšem Radeonu 9700 nekaj prav čudnega, saj v *Sonic R*, eni izmed šestih iger v paketu, ni ravno briljantne grafike. Ostale igre so še *Sonic 3D*, ki ni 3D, *Sega Rally Championship*, *Virtua Fighter 2*, *Virtua Cop 2* in prekrasni *Virtua Tennis*. Polna torba slaščic torej, ki pa imajo razpon okusa vse od čokoladnih bonbončkov pa do zajčjih drekcev.

PCFormatOcena

↗ Dobili boste veliko za malo denarja
↙ Ampak večina od njih sodi med stanine

"Dobra kupčija zaradi *Virtua Tennis*, ostalo pa je antična šara." **60%**

COMANCHE 4
4.990 SIT Novalogic

Ponavadi najprej povemo, da je grafiko povozil čas, a tokrat ni tako. V igri namreč utripa isti grafični srček kot v *Black Hawk Down* in je na povprečnem računalu zmožen prikazati prav lepo predstavo. Glavne zvezde šova so kajpak helikopterji, vendar *Comanche* ni kakšna zapletena simulacija, kjer bi si pri upravljanju polomili vse prste, temveč bolj akcijsko, če ne že kar arkadno usmerjena igra. Prisotna sta še večigralstvo in urejevalnik misij.

PCFormatOcena

↗ Še vedno lep, nalezljiv, za dolgo časa
↙ Včasih preveč poenostavljen

"Še vedno ena izmed boljših simulacij, ki pa je zelo preprosta." **81%**

JAGGED ALLIANCE 2: GOLD PACK
2.990 SIT Softkey

In osmi dan je Bog ustvaril igre RPG. "Igre RPG bom napolnil samo z mitološki bitji," si je odločno dejal. "Post-nuklearne opustošene pokrajine bodo tudi v redu, se mi zdi," je dalje modroval naš Oče. "Toda tiste z vojaki v glavni vlogi so malo dolgočasne, pa četudi narediš zmes iz *Commandosov* in malo znanstvene fantastike." Tudi za Gospoda, ki ve vse, je bilo pravo presenečenje, da je nekdo izdelal nadaljevanje *Jagged Alliance*.

PCFormatOcena

↗ Podrobna, sorazmerno nelinearna
↙ Zastarela in malo razvlečena

"Pozabljeno poglavje v zgodovini RPG, ki pa ne nadomesti *Fallouta*." **73%**

	↗Normalna cena	→Vi plačate	↘Letni prihranek
CD izdaja	11.880 SIT	9.900 SIT	1.980 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

Podatki plačnika
Ime
Ulica in št.
Mesto in pošta
Tel.

Podatki prejemnika
Ime
Ulica in št.
Mesto in pošta
Tel.

Poštnina plačana po pogodbi št. 1512/02

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Naročam se na (označite):
☐ CD izdajo, 1 leto (9.900 SIT);
☐ DVD izdajo, 1 leto (14.900 SIT).

Kot darilo želim prejeti (označite):
☐ Igro Resident Evil III;
☐ Program Vexira Antivirus Personal.

Naročnina se bo pričela s prvo naslednjo številko.

RESNICA O IGRAH

Seks, nasilje, škodljivost za zdravje – predsodki o igrah so z nami dlje, kakor *Doom*. **Tony Ellis** se odpravi na lov za resnico.

Eric Harris je imel idejo. "Podobno bo izgredom v Los Angelesu, bombnemu napadu v Oklahomi, drugi svetovni vojni, Vietnamu, Duku in Doomu, če bi zmešali vse skupaj," je zapisal leta 1998 v svoj dnevnik. "Na svetu želim pustiti svoj neizbrisljiv pečat." Leto za tem je s prijateljem Dylanom Kleboldom storil natanko to. Dvanajst dijakov in učitelj je 20. aprila 1999 padlo pod streli njunega orožja v srednji šoli Columbine v Koloradu.

Rezultat? Tožba proti Apogeeju, Acclaimu, Eidosu, Interplayu, Nintendu in drugim ustvarjalcem in distributerjem video iger in filmov. Tožbo je v svojem in v imenu svojcev drugih žrtev vložila družina umorjenega učitelja Dava Sandersa, v njej pa so trdili, da bi ta podjetja morala vedeti, da bi lahko njihovi izdelki napeljali Harrisa in Klebolda na misel o pokolu.

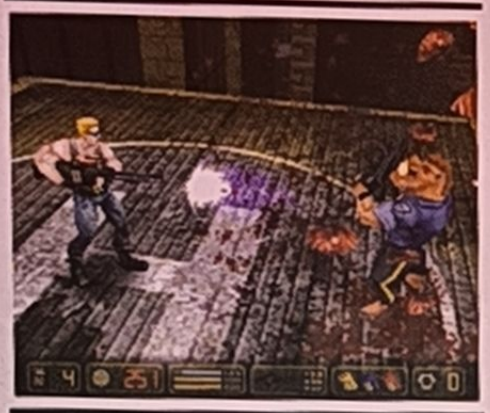
Ideja, da nasilne računalniške igre vzpodbujajo nasilno obnašanje, je le eden izmed predsodkov, za katerimi industrija računalniških iger trpi že od dni Space Invaderjev. Le redko katera izmed teh ima trdno osnovo, pa nas kljub temu preganjajo leto za letom, kot kakšna grda kožna bolezen.

Je torej napočil skrajni čas, da si pobliže ogledamo te utrujajoče fantome? Ali kateri od teh sploh sloni na trdnih dejstvih? Na vašem mestu ne bi stavili na to.

"Nasilne igre povzročajo nasilna dejanja. Celo umore."

V iskanju odgovorov na vprašanja, ki so se postavljala po streljanju v šoli Columbine, nam je v

Resnica o igrah



Nima se smisla pretvarjati, da igre v slogu *Duke Nukem* in *Dooma* niso nasilne. Pa so res lahko odgovorne za nasilje in poboje v resničnem svetu?

oči hitro padlo dejstvo, da sta bila Eric in Dylan velika oboževalca *Dooma*. Vas torej čudi, da so mediji hitro povezali streljanje in igro? Fanta sta se sprehajala po hodnikih in streljala ljudi. Igre, ki sta ju igrala, so vsebovale sprehajanje po hodnikih in streljanje ljudi. Torej – igre, ki sta ju igrala, so ju pripravile k temu, da se sprehodita po hodnikih in postrelita tiste ljudi.

Ameriški sodnik Lewis Babcock je sicer nazadnje zavrgel protiigričarsko tožbo, do takrat pa je tudi že širši javnosti bila znana resnična in veliko bolj depresivna zgodba o tem, kaj se je v resnici zgodilo v šoli Columbine.

Vzpodbujanje nasilnega vedenja s posmehovanjem in zastraševanjem. Družbena diskriminacija in izločanje manjšine s strani priljubljenih fantov. Družba, ki jo bolj skrbi to, kako najstnikom preprečiti dostop do alkohola, kot do strelnega orožja. In kljub temu se, takoj ko pride do streljanja, ki ga lahko vsaj približno povežejo z računalniškimi igrami (kot je bilo streljanje v Birminghamu za božič 2002), naredi povezava med igrami in nasiljem. Pogosto kot dokaz citirajo tudi "najnovejše ugotovitve psihološke raziskave". Kako globoke pa sploh so te skrivnostne raziskave? Pogovarjali smo se s profesorjem Markom Griffithsom z univerze Nottingham Trent, ki je izpeljal podrobno akademsko raziskavo na temo pretiranega igranja iger odraščajoče mladine.

"Težava je v tem, da se večina raziskav ne osredotoča le na igre – ogledajo si posameznike na točno določenem mestu in času ter ciljne skupine ne spremljajo dalj časa... Pri tem, na primer, ne morejo nadzirati količine nasilja, ki ga mladostniki vidijo na televiziji ali doma." Naslednji faktor, ki zaplete vse skupaj, je dejstvo da so subjekti teh raziskav že nagnjeni k nasilju: "Ne gre za to, da so jih te igre naredile bolj nasilne. Te osebe so že bile nasilne in so nato pač izbrale te igre, ker so se najbolje ujemale z njihovim osebnostnim profilom."

"Preprosto ne vidim dokaza, ki bi kazal na to, da ima lahko igranje nasilnih video iger kakršen koli vpliv na ljudi. Gre za to, da so umi teh ljudi že v celoti formirani." Ali potemtakem ni strahu pred igranjem računalniških iger? "Pomisleki so. Raziskave so pokazale, da otroci do osmega leta po igranju ali gledanju nasilne videoigre, takoj po končani igri poskušajo posnemati tisto, kar so videli na zaslonu. Seveda pa je to nekaj, kar majhni otroci počnejo – ne samo pri igrah."

Tukaj imate, torej: znanstveno dokazano dejstvo, da nalepke 15+ na škatlah z igrami niso tam kar tako. Seveda pa se ob tem tudi vprašajmo, zakaj nihče ne toži ustvarjalcev nasilnih risank s Tomom in Jerryjem?

"Računalniške igre so nalezljive."

Mislim... Pri *PCFormatu* bi imeli precej težav, če ne bi bile – glede na to, da moramo vsak mesec z igričarskimi temami zapolniti dvajset in več strani v reviji ter zajeten del priloženega diska DVD. Seveda so igre nalezljive, kaj pa. Pogosto si rečemo: "Samo še enkrat in potem bom nehal," vendar nato nadaljujemo z igranjem do treh zjutraj.

Vendar se beseda "nalezljivost" včasih uporablja tudi v drugem pomenu, kajne? Če ne štejemo nedolžnega opisa igre v reviji, imata besedi "nalezljivost" in "odvisnost" temačnejši pomen. Nenormalnost. Igle. Žile. Lou Reed, ki prepeva Perfect Day. Veliko je staršev, učiteljev, časopisnih kolumnistov in drugih članov družbe, ki računalniške igre vidijo v takšni luči.

Kot ponavadi, je težava v razmišljanju. Ti ljudje vidijo, da Janezek veliko časa prebije ob aktivnosti, ki je sami ne razumejo in takoj sklepajo, da gre za slabo stvar. Vsi tisti, ki so kdaj igrali računalniške igre, bodo vedeli, da "nalezljivost" v večini primerov ne traja dolgo. Igro igramo, le dokler se nam ne zazdi, da smo jo popolnoma obvladali. Igramo, dokler ne dokončamo zadnje stopnje ali dokler se nam ne zazdi, da se naša igra več ne izboljšuje.

Zveni znano? Moralo bi zveneti. Psihologi so pred dolgimi leti spoznali, da gre za tipičen proces spoznavanja in učenja. Izboljšujete se v nečem. In dokler napredujete, se s tem tudi ukvarjate. Ko se prenehate izboljševati, vam slej ko prej postane

Milijoni navadnih ljudi po svetu so odvisni od *The Sims*. Prepovejte že enkrat to umazanijo!

dolgčas in se pričnete ukvarjati z nečim drugim.

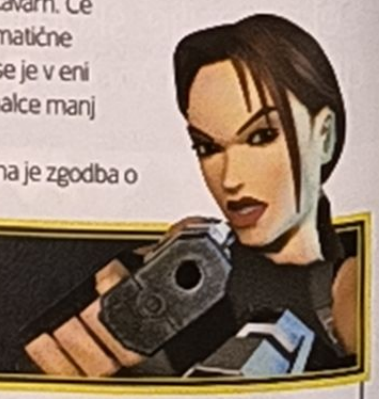
Janezek ni odvisen – le uči se. Odvisnost ponavadi opisuje resno patološko stanje in takšnega izraza ne bi smeli uporabljati za opis veselega časa, ki ga preživimo med igranjem računalniške igre. Kdaj ste nazadnje slišali za odvisnika, ki bi prenehal jemati heroin zato, ker se ga je naveličal?

Igre so slabe za vaše zdravje. Poznate tistega Korejca, ki se je...

...**preprosto zgrudil**, potem ko je 86 ur brez prestanka igral igre? Da, tudi takšno razmišljanje nam je znano. 24-letni Južni Korejec, ki je v kibernetični kavarni igral brez spanca in brez pravih obrokov. Sprva je pred zaslonom izgubil zavest, vendar kmalu prišel k sebi. Nato je odšel na stranišče, kjer so ga pozneje našli mrtvega.

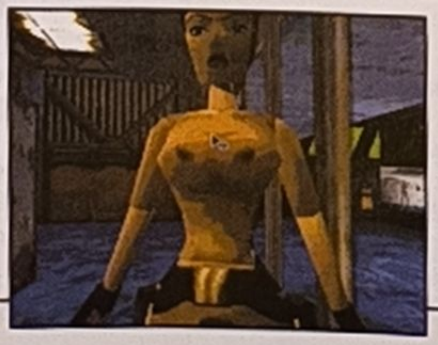
Ob tem le na trenutek pomislimo, ali je to bilo prvič v 86 urah, da se je olajšal, istočasno pa moramo priznati, da gre za odlično zgodbo. Ampak, dajte no... Ukvarjajte se s kakršno koli zahtevno dejavnostjo 86 ur brez spanja ali hrane – gotovo kar prosite za težave. Ne samo to – Južna Koreja je tako obsedena z računalniškimi igrami, da so iz tega naredili nacionalni šport, istočasno pa gre za najbolj internetno zavedno ljudstvo na svetu, ki ima več kot 22.000 kibernetičnih kavarn. Če vzamemo zakon matematične verjetnosti, dejstvo, da se je v eni nekdo mrtev zgrudil, malce manj neverjetno.

Bolj diskusije vredna je zgodba o



"GOLA LARA!"

"V *Tomb Raiderju* obstaja goljufija, ki vam omogoča..."



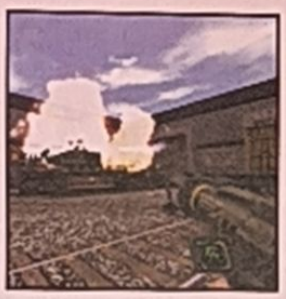
O, bog, saj niste pričakovali, da bi avtorji to res vključili v igro? V igrah obstajajo goljufije, ki vam dajo vso orožje ali povečane roke, vendar nikoli ni obstajala goljufija, ki bi vam omogočila Laro videti golo. Nazadnje pa se je nek patetičen heker tako razburil nad pomanjkanjem realnosti v seriji, da si je vzel čas in ustvaril čudovito grozljivi popravek "Nude Raider" za *Tomb Raider 2*. In ne, ne bomo vam povedali, kje ga lahko snamete.

Kup poligonov v barvi kože. Kaj pa ste pravzaprav pričakovali?

"OB IGRAH PRIDOBITE RESNIČNE SPRETNOSTI."

Morda pa le niste zapravili svojega življenja?

Jacques Villeneuve je bil prvi dirkač, ki je priznal, da si je med spoznavanjem Formule 1 pomagal z igrami. Seveda igre ne nadomestijo občutka med sedenjem v dirkalniku, a zaradi tega še ne opustite misli na kariero voznika v prvenstvu Toca.



Se lahko iz iger naučite streljanja z orožjem? Britanska vojska ocenjuje prirejeno različico *Counter-Strika*, a se John Mullins, navdih za *Soldier of Fortune*, zmrduje: "Kako se lahko tega naučite z zaslonom in miško, mi ni jasno."

SimCity je le ena izmed strategij, ki so dejansko koristne. V Ameriki so igro vključili v številne ekonomske tečaje, veliko pa se lahko naučite tudi iz iger, kot so *Capitalism II*, *Civilisation* in podobne. Le poglobiti se je treba vanje.

tem, da je samo fizično dejanje igranja nevarno za naše zdravje. Zgodbe o napredujoči epidemiji vnetih palcev in zapestij so nam dobro znane in jih je moč slišati že od sredine osemdesetih. A glede na število izgubljenih delovnih ur v današnji družbi, do katerih prihaja zaradi bolečin v okončinah ob nepravilni uporabi PC-ja (zloglasni RSI), se nam zdi čudaško iz celote izločiti prav in nanje gledati drugače.

V vsakem primeru pa je vpliv iger na naše zdravje daleč od tega, da bi bil samo slab: "Ne glede na zvrst, bodo računalniške igre izboljšale koordinacijo roke–oči, vaše reflekse in reakcijski čas," pravi profesor Griffiths. Precej študij, dodaja, je tudi pokazalo, da igre odlično odtegnejo pozornost od česa neprijetnega. "Dvignejo stopnjo odpornosti na bolečine. Če na primer otroku, ki hodi na kemoterapijo, po terapevtskem procesu ponudite računalniško igro, bo potreboval občutno manj tablet proti bolečinam."

Najnovejši grafični pogon *Unreal* je posvetil veliko več poligonov ženskosti kot kadar koli prej.

"Igre so slabe za otroke. Še Princ Charles je to rekel."

Res je rekel. Sicer se njegovo mnenje bolj upošteva v rumenem tisku, vendar si ga kljub temu poglejmo. Povedal je, da je "ena ena naših najpomembnejših nalog danes, da naše otroke spravimo od video iger h knjigam".

Od kdaj se pa ti dve vrsti preživljanja prostega časa izključujeta? Preveč igranja iger vam očitno lahko škodi – preveč česar koli lahko škodi. Natanko to pomeni beseda "preveč". Študija profesorja Griffithsa pravi, da se otroci, ki ves svoj prosti čas preživijo med igranjem iger, veliko težje vključujejo v izobraževalne procese in to je nekaj, kar nas ne preseneča. Pravi: "Vsekakor je v njihovem življenju mogoče pričakovati socialni in/ali izobrazbeni upad. Vendar do tega ne pride, ker so računalniške igre slabe, temveč zaradi pretiranega igranja le-teh."

Vendar to ni vse, kar je njegova raziskava razkrila. "Moje raziskave so pokazale, da otroci, ki so zmerni igralci iger, veliko lažje opravljajo svoje domače naloge, imajo več prijateljev in se pogosteje vključujejo v športne aktivnosti kakor tisti, ki iger sploh ne igrajo."

Hm, čudno je, da o tem doslej nismo brali, kajne? "Mislim, da pozitivni učinki ne dobijo toliko prostora v medijih, kot bi morali. Vedno sem poudarjal obe plati medalje, žal pa so me ponavadi citirali samo takrat, ko sem govoril o slabih vplivih iger."

"Igre so seksistične."

A samo zato, ker edini prepoznavni ženski lik izgleda kakor domišljijska ženska iz mokrih sanj tipičnega najstnika? Menda ne. Kot naslednje boste navedli še dejstvo, da imajo praktično vsi drugi ženski liki nadpovprečno velike prsi in le nekoliko več oblačil kot plesalke v ternačnih nočnih lokalih?

Aha, OK, morda pa tokrat imate prav. Vendar vedite, da ne gre za zaničevanje žensk, saj so vsi ti liki močne osebnosti. Lara Croft je glavna v njenem svetu in večinoma strelja (če ne štejemo kakšnega tigra ali dva) na moške.

Še vedno nismo prepričano, zato za mnenje povprašamo Vangie Beal, ustanoviteljico GameGirlz.com. "Seksizem, če nanj gledamo kot na 'obnašanje, ki poudarja stereotipe o spolih', je pogostejši, kot si mislite. Med udeleževanjem dogodkov in igranjem na strežnikih doživljam dobre in slabe trenutke. Srečujem ljudi, ki menijo, da ženske ne bi smele igrati, ljudi, ki menijo, da so ženske zanič in ljudi, ki mislijo, da je to kul."

"Ko sem se odločala za igričarsko pot, sem pričakovala, da bom vedno znova slišala, da 'ženske ne igrajo iger' in da 'ženske ne igrajo tako dobro kot moški'. Vendar pa me je šokiralo nekaj drugega – število moških, ki so mi rekli, da je zame ukvarjanje z igrami neprimerno, ker sem mati."

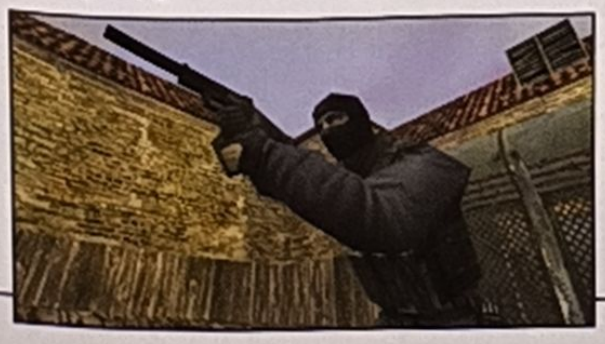
Se situacija izboljšuje? "V globalnem smislu se zadeva popravlja, glede na število deklet v igričarskih vodah in glede na število spletnih strani, ki so namenjene ženskam. Kar pa zadeva industrijo – ko bo nek pomembnež pri založniku ugotovil, da ženske igrajo ali bi igrale igre, in da bi si lahko izboljšal dobiček tako, da bi razvil kakovostne igre za moške in ženske... Šele to bo prava sprememba."

Predsodkov na račun iger nam torej ni uspelo popolnoma ovreči. Skoraj bi nam uspelo, zato si dajmo -4. Vendar bi istočasno bilo lepo, če bi tudi nasprotniki iger kdaj priznali pozitivno plat le-teh.

PCF

"IGRANJE JE PROTIDRUŽBENO."

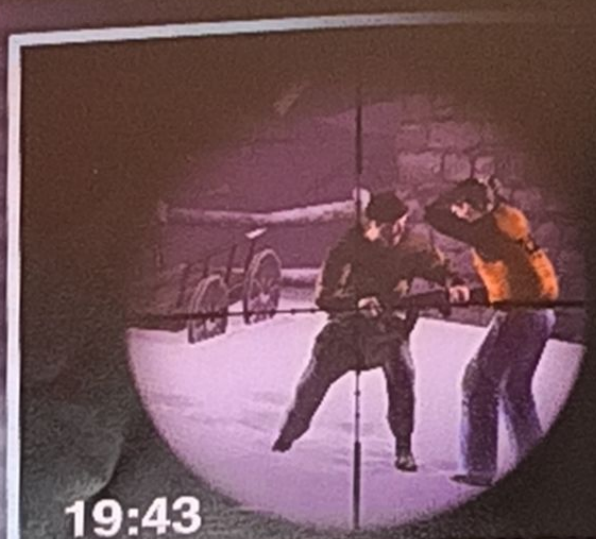
Ni nujno, pravi raziskava *Counter-Strika*.



Študija z univerze Loyola v Chicagu zaključuje, da je v povprečni igri *Counter-Strika* več kot le najstniška izmenjava kletvic in strelov. Če je verjeti profesorju Wrightu in njegovim kolegom, je mešanica prepirov, neprestanih šal in ekipne igre močan dokaz družbene dimenzije igre. Igra, kot je *Counter-Strike*, pravi profesor Wright, lahko privede do močnih skupnosti in dobrih prijateljskih vezi. "Omogoča vam igranje s stvarmi, ki bi se jih v resničnem življenju bali in za katere med igranjem ne bo posledic."

Tom Clancy's

RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD



19:45

BREZ KOMPROMISOV

UNIČITE TEROR

VI STE TEAM RAINBOW

>Teroriste eleminirajte z več kot 57 nadgradljivimi sodobnimi orožji

>V načinu za več igralcev se spopadite s 16 nasprotniki

>Neverjento podrobna grafika, ki jo poganja Unreal™ tehnologija

NAJBOLJŠA IGRA JE POSTALA ŠE BOLJŠA

Red Storm ENTERTAINMENT

Play It On ubi.com

Ubi Soft

©2002 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six: Raven Shield is a trademark under registration by Ubi Soft Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved.

PCF Hardcore

Modi/Naredi sam/Ekstremi/Nasveti Prepovejte bež!

TO PA JE HARDCORE

Ste naveličani dolgočasnega slonokoščenega ohišja, ki "krasi" večino miz po slovenskih domovih? Vam je dovolj srhljivo počasnega računalnika, ki neprestano škripa in se pritožuje, da mu je prevroče? Tudi nam je bilo vsega dovolj in odločili smo se, da bomo vsaj del svojega prostega časa namenili estetizaciji in optimizaciji naših računal.

Modificiranje je v svetu že lep čas priznan trend, končno so se zganila tudi naša podjetja, ki so pričela v večjih količinah dobavljati dodatke za polepšanje in navijanje računalnikov. Toda ni vsak nakup nujen in priporočljiv, marsikaj pa lahko postorite tudi sami, s pripomočki, ki jih je moč najti v skoraj vsaki garaži ali manjši delavnici. In tukaj nastopimo mi – z našo pomočjo boste svoje kreativne zamisli udejanili tudi v praksi in se nato s ponosom šopirili pred manj samoiniciativnimi prijatelji.

ursic@videotop.si

SPOZNAJTE MOŠTVO

BOŠTJAN URŠIČ
"Izvijač" se je sem preselil iz rubrike Kako... Zakaj? Preprosto zato, ker se je odločil, da bo svoj prenosnik "okrancljal" z UV katodami.

UROŠ GLAD
Modifikatorski zanesenjak, ki je bil pri nas pionir vodnega hlajenja in prebarvanih ohišij. Sedaj pa je dokazal, da zna tudi pisati.

FRAN LHOTKA
Profesionalec, ki ga marsikdo že pozna kot vodjo CoolPC, nikakor ni mogel zamuditi najboljše rubrike za modificiranje na slovenskem.

BOŠTJAN KRAJNC
Prvi slovenski profesionalni igralec Quaka III vam bo razkril, da je mogoče z igranjem računalniških iger lepo zaslužiti.

GRAHAM BARLOW
Modifikator Windows se je naveličal narnizja Bliss Hill, da se je odpravil na Havaje in zravnal resničen hrib. Je zelo jezen...

ALAN DEXTER
Alan razlaga, kako naviti Radeon 9500. Super – toda zakaj je S-Club 7: On the Road edina igra, ki ga prevzame?

NADZORUJTE VRTLJAJE SVOJIH VENTILATORJEV

Naj vaš računalnik ne bo glasen kot LearJet.

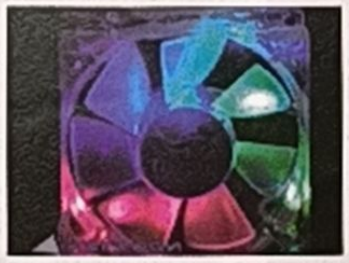
Posedovanje najmočnejšega in najlepšega računalnika na planetu je naravna želja vsakega PC zagrizenca. Zato nekateri kupujejo najnovejše procesorje, spet drugi svoje starejše mlinčke navijajo preko vseh meja in si omišljajo hlajenje s tekočim dušikom – vsi pa se strinjajo, da je hlajenje izjemno pomemben element vsakega računalnika.

Tisti, ki se niste odločili za vodno hlajenje ali Peltierjeve elemente, ste verjetno prepuščeni brnenju klasičnih ventilatorjev, ki zna biti prekleto moteče. Nižja hitrost vrtenja ventilatorjev pomeni tudi manj hrupa in eden izmed izdelkov, ki znajo pri tem pomagati, je ThermalTakov Hardcano 8VR. Gre za krmilnik ventilatorjev, ki ga namestite v prosto 5,25-palčno razširitveno mesto, za uporabo pa potrebujete ventilatorje brez možnosti ročnega nastavljanja hitrosti vrtenja. Prav tako pozabite na ventilatorsko vodilo, saj krmilnik na mešalnike zraka priključite kar preko klasičnih priključkov.

Estetika krmilnika ni vrhunska in modra barva bo lastnike črnih in srebrnih ohišij vsekakor motila. V kolikor pa nameravate svoje ohišje v kratkem prebarvati in vam ni do poslušanja hrumenja LearJeta pri vzletanju, potem vsekakor razmislite o modri.

JABOLČNI AKVARIJ

Odpor lastnikov PC-jev do Macintoshevcev je že pregovoren, vendar se vsi strinjamo, da iMac kot akvarij izgleda zares super. Če se boste dokopali do ohišja kakšnega starejšega Maca, potem nikar ne oklevajte in se odpravite na **www.techquarium.com**



HLADI MI ZARECE

Podjetje Mlacom d.o.o. je pričelo dobavljati LED ventilatorje tajvanskega proizvajalca Sharkoon, ki niso samo lepi, temveč tudi tihi. Cena znaša nekako 4.500 SIT za kos, svetijo pa v modri, rdeči, zeleni ali pa v RGB kombinaciji barv.

www.mlacom.si

TWINMOS

Mlacom d.o.o. iz Ljubljane ponuja tudi pomnilniške module DDR izdelovalca TwinMOS, ki jih je komisija JEDEC proglasila za najhitrejše module z nazivno hitrostjo PC3700 (466). Moduli so presenetljivo poceni, dobite pa tudi doživljenjsko garancijo.

www.mlacom.si

Gospodarji modov

PCF se odpravi po svetu ter išče najlepše in najzmogljivejše računalnike.

ALIENSLOF, VB
"Stvar temelji na aluminijastem ohišju Cooler Master 210. Pričel sem z zamislijo o osnovnem oknu in o slikah nezemljanov. Potem pa sem se vprašal, zakaj ne bi nezemljana postavil v ohišje? Kaj pa če bi izgledal ožgano, kot od kisline? Na srečo je imel kolega rezalnik, s katerim je bilo mogoče rezati po digitalni predlogi. Nato sem moral še počistiti. Nekatere kable za ventilatorje je bilo potrebno podaljšati, druge pa sem zavil in prilepil. Hladilnik za procesor sem zamenjal za Zalmanov Flower Cooler z modificiranim ventilatorjem, specifično zaradi izgleda. Z modelirnim plastelinom sem prekril dno ohišja, prav tako pa sem na zid prilepil nekaj človeških kokonov." Oglejte si http://slofshive.caesium2.com

ASHLEY WARNER, ZDA
"Gre za močno modificirani Lian-Li PC-60. Zadeva je tiha, saj jo vodno hladi Koolance, spredaj pa sem namestil še GameCube LCD. Za LCD sem se odločil predvsem zavoljo izgleda, obenem pa ta prikazuje podatke iz WinAmpa, Motherboard Monitorja in MSN Messengerja. PC se brez vodnega hlajenja zbudi pri več kot 2 GHz, zato sem lahko iz njega iztisnil še dodaten gigaherc. V 3DMark 2001 SE moj GeForce4 doseže 13.216 brez vodnega hlajenja."

CLEAR CASE MAN, ZDA
"Specifikacije mojega računalnika niso visoke, vendar sem izjemno zadovoljen z izgledom. Imam štiri Antecove LED ventilatorje in AOpen 300 W napajalnik, Matrix Orbital 4x20 LCD in LIS 2x20 LCD ter doma izdelano vodilo za ventilatorje, vse skupaj pa prebiva v C3 Arctic blue UV reaktivnem akrilnem ohišju."

Menite, da ste Gospodar modov? Pošljite slike visoke ločljivosti svojega računalnika na ursic@videotop.si, skupaj s kratkim opisom vašega dela, zakaj ste se odločili za modificiranje in koliko cekinov ste porabili.

POŠLJITE SVOJE MODE
info@pcformatslo.net

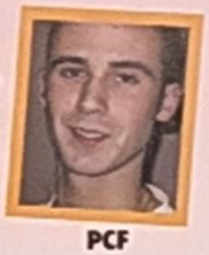
↘PRILAGAJANJE

MODIFICIRANJE OH

Oglejmo si najboljša ohišja, svetujejo pa kolegi, ki se s tem preživljajo.

MOD MESECA

Za uvod v novo rubriko si bomo ogledali profesionalno modificirana ohišja podjetja CoolCaseMods. Ohišje je izdelal Billy McMillan iz delov, ki jih ali prodajajo pri CoolCaseMods ali pa jih je pri njih mogoče naročiti. Billyju lahko pišete na naslov **billy@coolcasemods.com**. Če menite, da je vaš PC pravšen za prikaz v tej rubriki, nam pišite!



PCF

MODIFICIRAN NAPAJALNIK SPREMENLJIVA CENA
Billy je odstranil ohišje napajalne enote in nam pokazal drobovje.

LED VENTILATORJI VSAK 3.800 SIT
LED ventilatorji pripomorejo k vizualnemu učinku in so relativno tihi, premešajo pa 1020 ccm pri 30 db.

UV BIO HAZARD REŠETKE 2.500 SIT ZA NEPREBARVANO
UV-reaktivne rešetke pokrivajo 80 mm ventilatorje in pripomorejo k splošnemu izgledu.

DUŠILEC ZA VENTILATORJE PYRAMID 8.500 SIT
Nadzoruje ventilatorje in jih po potrebi vključi. Obenem pa se za voljo učinka še bleščí v rdeči barvi.

DVD MOD SPREMENLJIVA CENA
Vanj je vrezana odprtina v obliki črke C, prebarvan pa je z UV-reaktivno barvo.

FLUORESCENTNI VODNI KIT 41.000 SIT
S Poseidonovim kompletom za vodno hlajenje boste lahko procesor še bolj obremenili brez strahu pred pregrevanjem in nestabilnostjo. Billy je dodal tudi UV-reaktivno tekočino.

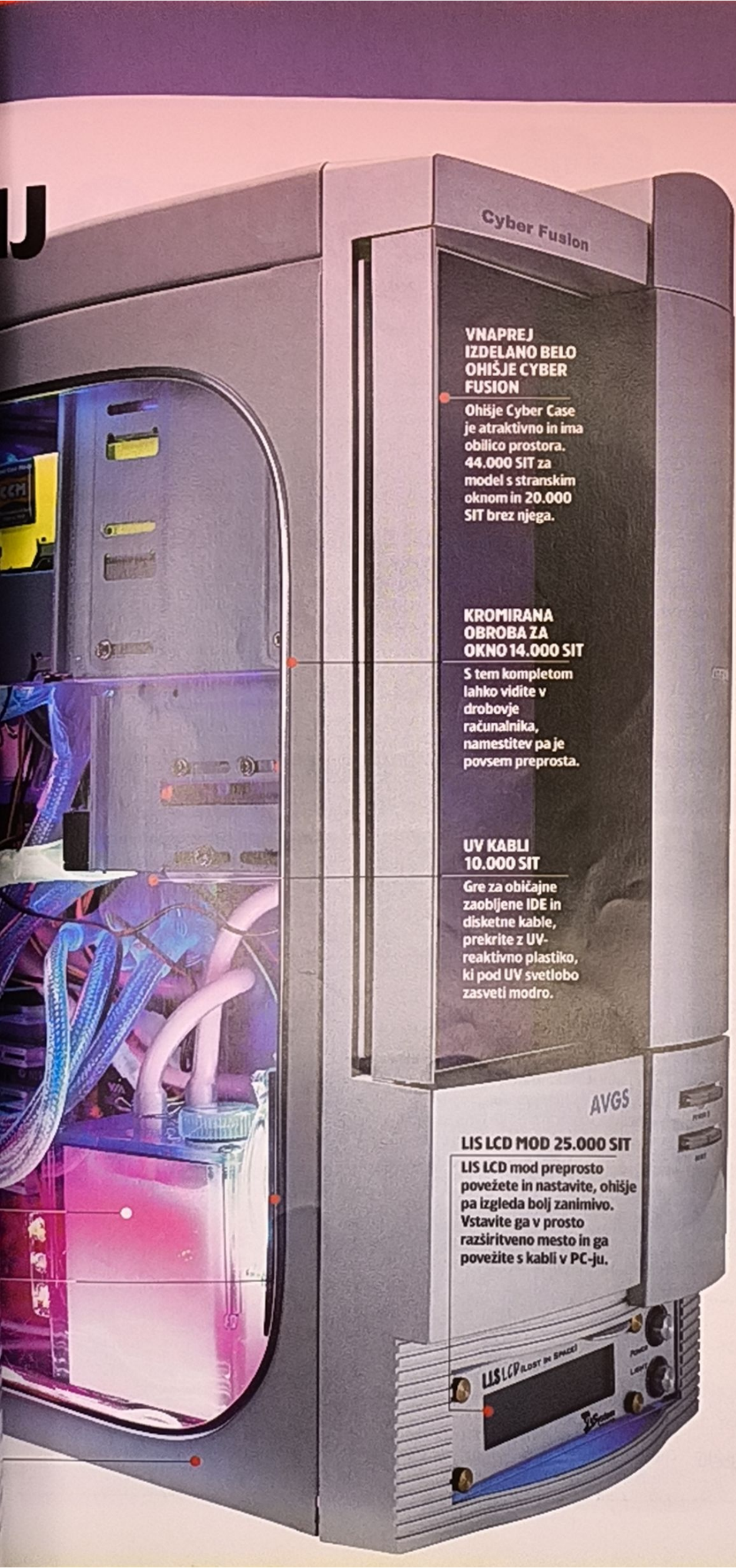
HLADNI KATODNI VENTILATOR 8.000 SIT
Ta ventilator je tih in obenem iz katode oddaja svetlobo - 900 ccm pri 28 db.

MINI UV KATODA 5.100 SIT
Tale mini UV hladna katoda prav tako osvetljuje UV kable in UV-reaktivne izdelke.

UV HLADNA KATODA 8.500 SIT
Ultravijolične katode osvetljujejo UV kable in UV-reaktivne izdelke, rezultati pa so predvidljivo odlični.

NEONSKA ŽIČKA AQUA 1.000 SIT ZA 30 CM
Če okrog UV katod ovijete neonsko žičko Aqua, bodo zasvetile.

KROMIRANE PLOŠČICE SPREMENLJIVA CENA
Če jih postavite v ohišje, le-to izgleda večje.



Modni modi

Uroš Glad se vpraša, zakaj iz svojega PC-ja ne bi naredili novoletne jelke.

Kje so tisti časi? Kje so tisti časi, ko so bili računalniki na splošno grde in sulhoparne škatle? Ko zdaj pogledamo ponudbo malo bolje založene računalniške trgovine, najdemo vsaj pol ducata različnih ohišij. Pa ne da bi se zadovoljili z različnimi oblikami. Tudi najrazličnejši barvi odtenki so na voljo. Zakaj bi se zadovoljili samo z modnimi črnimi ali vesoljskimi srebrnimi ohišji. Zeleni Chieftec? Ni problema! Rumeni? Tudi ne! Kaj pa, če bi si želeli ogledati notranjost tega čudnega stvora, ki sliši na ime računalnik? Oh, to pa res ni problem. Okenca iz pleksi stekla na sto in en način. Okrogla, kvadratna, trikotna, v obliki cveta ali pa kako drugače. Lahko si jih vgradite sami ali pa izberete takšno ohišje, ki ima že vgrajeno okno. Cena? Malenkost. Le kakšnega tisočaka več za standardno

"Okence iz pleksi stekla na sto in en način. Okrogla, kvadratna, trikotna..."

rešitev ali pa dobre tri Prešerne za ločen komplet. V redu. Kupimo ohišje, v katerega imamo tudi vpogled. Poglej, poglej, a takole izgleda osnovna plošča?! A tole je pa procesor? Kaj pa tole? To je pa hladilnik. Fino! Če se ustavi ventilator na procesorskem hladilniku, lahko zaženemo vik in krik in "stvor" še pred pregretjem ustavimo. A če pomislimo, nam še nekaj manjka? Naše "škatle" zvečer ne vidimo dobro. Vsa žalostna ždi v temi, s pleksi oknom ali brez, zelena ali rumena. Ne opazimo je! In kar je še huje, tudi sosedje je ne opazijo, ko pridejo na obisk. A le brez skrbi! Tudi za ta problem obstaja rešitev! Kupimo lahko množico svetlobnih teles najrazličnejših barv. Še najbolj popularne so neonke različnih dolžin, ki se uporabljajo za osvetljevanje notranjosti ohišja. Najdemo pa lahko tudi led diode ter neonske žičke, ki znajo prav tako pričarati "dolpadajoč" svetlobni učinek. Z malo truda jo lahko dobimo. Našo novo škatlo namreč. Drugačna je! In prav je, da je drugačna.

UROŠ GLAD
uros.glad@mlacom.si

↘ GRAFIČNE KARTICE

STROJNE IZBOLJŠAVE

NA DISKU

TRIKI & NASVETI

>>VAŽITE SE

MERJENJE Če želite zares preizkusiti DirectX 9 zmogljivosti predelanega Radeona in se prepričati, da je brez napak, namestite *3DMark 2003* (www.futuremark.com). Stvar je velika 171 Mb, zato smo jo umestili na naše ploščke.

DEMONSTRACIJE Vredno si je namestiti tudi specifične demonstracije za Radeon 9700, ki jih dobite na ATi-jevi strani (**http://mirror.ati.com/developer/demos/r9700.html**). Animusic je najboljši – ne samo, da izgleda presunljivo, temveč je znan tudi po tem, da prikaže napake, ki jih drugi testi spregledajo.

Lahko bi zastavili svoje organe, da bi si kupili najboljšo grafično kartico, vendar je bolje povampiriti svojega Radeona 9500.

Ko nVidiin GeForce FX obkroža toliko novinarskega pompa, zlahka pozabimo na to, da takšne kartice sicer predstavljajo prihodnost, vendar boste ob nakupu dobesedno izpustili dušo. Čeprav bi takšna konkurenca morala povzročiti padec cen mogočnega Radeona 9700 Pro, pa si najverjetneje takšne vrhunske tehnologije še nekaj časa ne bomo mogli privoščiti. No, ni povsem tako...

Ko je ATi izdal Radeona 9700 Pro, je leta bil najhitrejši predstavnik štirih različnih z DirectX združljivih kartic, zasnovanih na jedru R300. Takti Radeona 9700 znašajo 275/270 MHz (različica Pro tiktaka z 325/310 MHz), medtem ko ima Radeon 9500 Pro 128-bitno pomnilniško vodilo. Končni član te družine je Radeon 9500, ki uporablja le štiri piksel cevovode v primerjavi z osmimi cevovodi velikih bratov.

V cevovodu

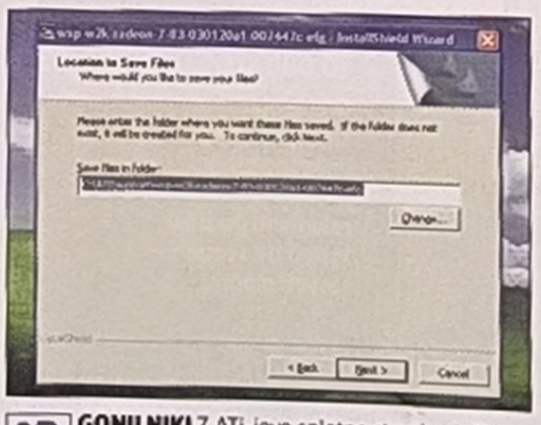
Odlična novica glede Radeona 9500 je, da čeprav gre za najpočasnejšega člana družine, pa ima potencial stopati ob boku Radeonu 9700. Čeprav Radeon 9500 Pro uporablja 128-bitno pomnilniško vodilo, 128 Mb različica Radeona 9500 uporablja 256-bitno vodilo – in to zahvaljujoč dejstvu, da izvirne izvedenke te kartice uporabljajo enako ploščo kot Radeon 9700. In čeprav so omogočeni le štirje piksel cevovodi, so ostali na čipu in le čakajo, da jih vključite.

Stvari so postale zanimive, ko je ruska spletna stran za navijanje (**www.overclockers.ru**) ugotovila, da so štirje različni čipi identično pakirani, z izjemo enega upora. S spajkanjem so fantje umaknili upor in štirje dodatni piksel cevovodi so bili aktivirani – kartica je postala Radeon 9700. Nekaj navijanja kasneje in X-Bit Labs

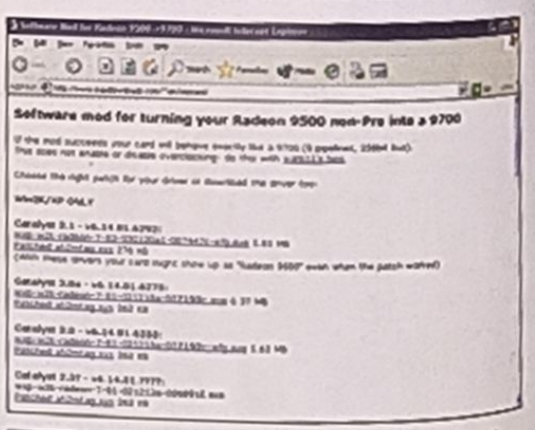
"Zahvaljujoč spajkanju je Radeon 9500 postal 9700"

>>NAJVIŠJA PRESTAVA Vzemite Radeon 9500, peščico orodij in se pripravite na veličino...

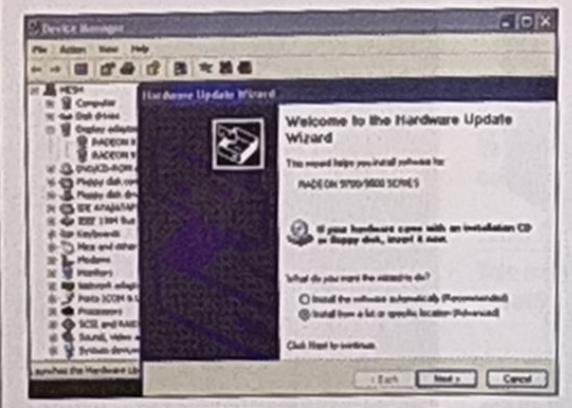
01 NAMESTITE Radeon 9500 vstavite v sistem in namestite priložene gonilnike. Sistem izmerite s *3DMarkom* (nova različica je na ploščkih) in si oglejte rezultate **Fill Rate**.



02 GONILNIKI Z ATi-jeve spletne strani naložite najnovejše gonilnike *Catalyst* in pričnite z namestitvijo, vendar jo prekinite takoj, ko bodo datoteke skopirane na začasno lokacijo.

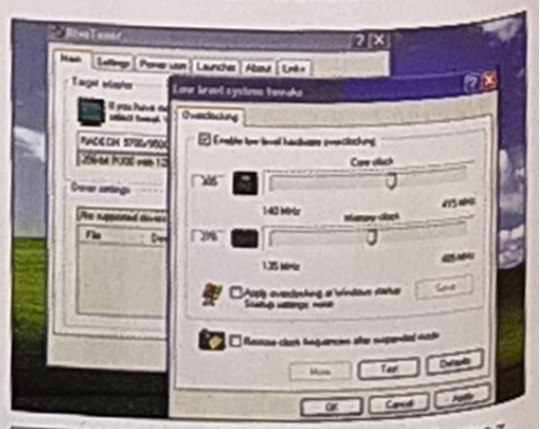


03 POPRAVEK S strani **www.maxdownloads.com/~ian/wizzard/** snemite popravek, ki odgovarja gonilnikom in ga skopirajte na začasno lokacijo. Tam izbrišite izvirno datoteko **ati2mtag.sy**.

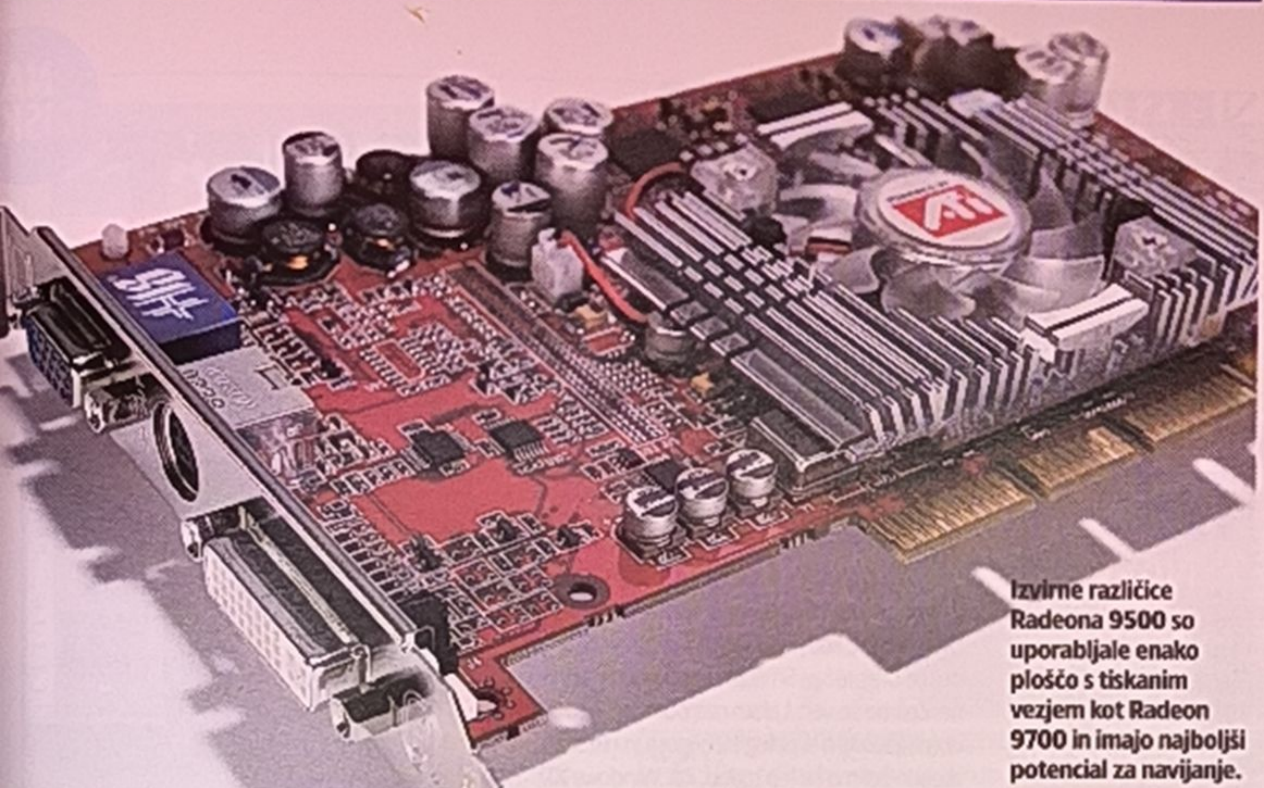


04 POSODOBITEV Odprite **Device Manager**, izberite Radeon 9500 in se odločite za posodobitev gonilnikov in obkljukajte možnost **Specify Location**. Pokažite na začasno lokacijo.

05 3DMARK Računalnik ponovno testirajte s *3DMarkom* in preverite **Fill Rate** – rezultat **Multi-texturing** bi moral presegati 2000 Mtexlov/s. Preizkusite druga merilna orodja in igre.



06 NAVIJANJE Če je vse OK, lahko pričnemo z navijanjem kartice. Če je potrebno, nadgradite BIOS in z *RivaTunerjem* poizkusite prehiteti Radeon 9700 Pro.



Izvirne različice Radeona 9500 so uporabljale enako ploščo s tiskanim vezjem kot Radeon 9700 in imajo najboljši potencial za navijanje.

(**www.xbitlabs.com**) so uspeli uporabiti enak trik in dosegli zmogljivosti Radeona 9700 Pro (v bistvu so bile zmogljivosti v *Unreal Tournamentu 2003* še boljše).

Spajkanje

Dobra novica je, da so se stvari od teh prvih previdnih korakov premaknile naprej, tako da vam za doseganje rezultatov ni več potrebno spajkati, saj lahko s programskimi rešitvami dosežete podobne rezultate. Pravzaprav sta dve možnosti: lahko uporabite *RivaTuner* (na ploščkih) ali pa popravek, ki ga je razvil Wizzard (**www.maxdownloads.com/~ian/wizzard/**).

Če naj ti popravki delujejo, morate pri nakupu Radeona 9500 paziti na nekaj stvari. Pomembno je, da dobite "ne-Pro" različico in da ima 128 Mb pomnilnika. Kartica naj uporablja izvirno ploščo za 9700 z dverna pomnilniškima čipoma na vrhu kartice in dverna na strani (če so vsi v isti vrsti, kartica verjetno uporablja 128-bitno vodilo). In četudi dobite to kartico, obstaja možnost, da popravek ne deluje – opozorili smo vas, zato nikar ne razbijajte po naših vratih.

Ko ste kartico spremenili v Radeon 9700, si boste želeli zmogljivosti iz kraljestva Radeona 9700 Pro in tukaj je potrebnega nekaj navijanja. Navijanje pa je možno šele po nadgradnji BIOS-a na kartici, kar storite z orodjem flash in odklenjenim BIOS-om (to dobite na **www.3dchipset.com/bios/ati/warp11/index.php**). Za nadgradnjo BIOS-a potrebujete ATi-jevo orodje flash (dobite ga na **www.3dchipset.com/bios/ati/flash/index.php**). Ko boste zaključili, lahko z *RivaTunerjem* zvišate zmogljivosti – pazite na hlajenje in uporabite veliko merilnih orodij.

PCF

Če med igranjem iger opazite vzorec šahovnice, s *PowerStripom* poskusite onemogočiti hierarhično Z optimizacijo.

ZASTAVA S ŠAHOVNICO

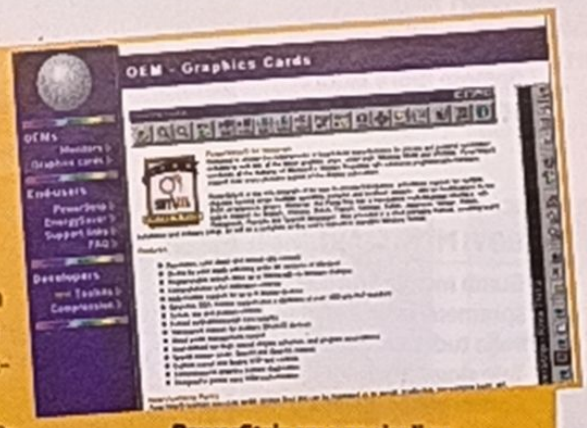
Ni vsak Radeon 9500 enak in nekateri vaših posegov ne prenesejo...

Kot pri vsaki obliki navijanja, sledenje navodilom na teh straneh morda na določeni strojni opremi ne bo prineslo želenih rezultatov. To lahko sega od zanemarljivih izboljšav zmogljivosti do popačenj. Vendar pa nikar ne skrbite – dokler ste previdni in napredujete po korakih, lahko še vedno ponastavite osnovno konfiguracijo.

Nasmeh ali jok lahko nastopita že pri prvem koraku – vključitvi štirih dodatnih cevovodov. Čeprav tehnično to ni navijanje, pa poskušate vključiti del čipa, ki ga je ATi označil kot neuporabnega, tako da lahko med merjenjem opazite vidna popačenja.

Najbolj pogosta težava je učinek "šahovnice" na določenih delih zaslona – še posebej na področjih, ki uporabljajo T&L. Gre za sindrom poškodovanih cevovodov v grafičnem jedru, kar razloži, zakaj ta Radeon čepi na modelu 9500 in ne na 9700 Pro. Čeprav glede tega ne morete narediti ničesar, pa so nekateri uporabniki ugotovili, da pomaga uporaba 16-bitnega Z-bufferja – to postorite s *PowerStripom*.

Še en učinek predelave je prikaz modrih pik po zaslonu. Gre za simptom, ki ga bodo prepoznali vsi izkušeni navijalci, nakazuje pa, da sta ali takt jedra ali vodila nastavljena previsoko – poskusite z nižanjem takta. Vaš Radeon 9500 se bo še vedno obnesel bolje z osmimi cevovodi, zato se eksperimentiranje splača.



***PowerStrip* smo zapisali na ploščke in vam prihranili trud.**

Iz sveta modov

Fran Lhotka vam pove, kateri modi bodo pretresli svet.

Dobre strani vodnega hlajenja niso več nobena skrivnost. Nizke temperature, tišji računalnik in možnost navijanja z zagotovljeno stabilnostjo so razlogi za vse večje število lastnikov sistemov za vodno hlajenje v računalnikih. Groza pred vodo v računalniku in začetna negotovost sta vse manj pogosta.

Ostaja pa vprašanje, ali bodo in kdaj bodo vodno hlajene komponente računalnika postale splošen standard? Napovedi ali odgovora na to vprašanje ne bi dal, rajši bom komentiral svežo novico iz sveta računalništva, vam pa prepustil razmišljanja o prihodnosti.

Na straneh (pri)znanega proizvajalca grafičnih kartic Gainward smo lahko pred kratkim videli napoved oz. povezavo na članek na strani **ukgamer.com**. Beseda je tekla o tem, da lahko na policah trgovin v kratkem pričakujemo vodno hlajene grafične kartice GeForce FX tega imenitnega proizvajalca.

Zasluge za ta projekt s kodnim imenom CoolFX pripisujemo fantom iz **Bit-tech.com** in Bladerunnerju, od katerega smo avgusta lani, na straneh **deviantpc.com**, lahko videli, kako se vodno hladi Gainward Geforce 4 Ti4800. CoolFX je trenutno v reviziji 2 in se pričakuje, da bo na voljo pri reviziji 4, nekje v mesecu maju. Celotni sistem za vodno hlajenje grafičnih kartic Gainward se bo predvidoma vgradil v 5.25-palčno razširitveno mesto in ne bo oviral dostopa do razširitvenih mest PCI! Na voljo naj bi bil v treh različicah: kot celoten sistem vodnega hlajenja za grafično skupaj s kartico, kot sistem brez grafične ter samo vodni bloki s priključki za grafične kartice Gainward GeForce FX.

Po mojem skromnem mnenju bo zadevica videti odlično, verjetno pa sprašujete kako bo hladila? V reviziji 1 je kartica delovala na 550/1100 popolnoma stabilno pri 30 °C namesto 500/1000 pri 60 °C. Lahko tudi pričakujemo, da bo v končni fazi možnost navijanja še boljša.

Nam preostane le da čakamo in opazujemo, če bodo tudi drugi proizvajalci računalniške opreme sledili temu hrabremu primeru in če bodo vodno hlajene komponente računalnika postale standard in če bo to v bližnji bodočnosti.

MAG. FRAN LHOTKA, COOL-PC
www.cool-pc.org

MOD NOVICE

Razkrivamo najnovejše dogodke v skupnosti strojnih modofikatorjev.

JEDKANJE

Pleksi stranice za ohišja že poznate in najbrž ste že videli "lažne" jedkanice, ki jih prodajajo podjetja, kot je **Shatteredweb.com**. No, ta mesec smo imeli to srečo, da smo dobili v roke pošteno, lasersko jedkano pleksi stranico. **Xport1.com** je pričel s proizvodnjo laserskih jedkanic po naročilu, rezultate pa si lahko ogledate na **http://bit-tech.net/review/165**. Takšna stranica je odličen dodatek modernemu ohišju, ki ga nameravate izdelati.

PRELEPA VDOVA

Ni dvoma, da dela Coolermaster praktično najboljša ohišja, ki jih lahko dobite za svoj denar, zato bodo ljubitelji z navdušenjem pozdravili napoved prenove njihovih najuspešnejših linij, 201 in 210. Ohišje 201 Black Widow je posebna izdaja standardnega ohišja v novi, črni preobleki. Model 220 pa je prenovljen model 210, ki ima še vedno tista krasna vratca, ki so nas tako navdušila, povrhu vsega pa ga krasi še seksi logotip ATCS. In dobiti ga je mogoče tudi v rožnati.

DEŽELA LEGA

Očitno se je nekdo odločil, da bo namesto modelčkov iz Lego kock raje sestavljal ohišja. Fantje na http://burnoutpc.com so predstavili odličen članek o tem, kako so zgradili ohišje za PC iz Lego kock. Odlično izvedeno, a ne računajte na to, da bo vaš štiriletni mulc sestavil kaj podobnega za vas.

↘ EKSTREMNO PRILAGAJANJE

NAMIZNA ZAVIST

NA DISKU

Vam je že dovolj zelenega grička? Nam je bilo, zato smo Windows popeljal v povsem drugo dimenzijo...

TRIKI & NASVETI

>>KAJ PA UPORABNIKI WINDOWS 95/98/ME?

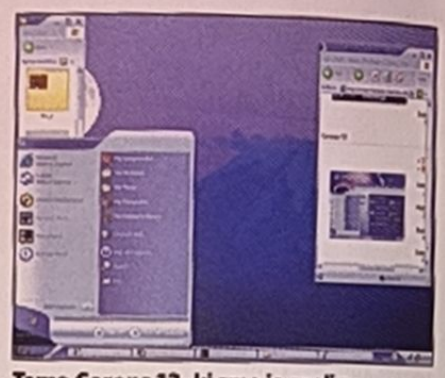
STYLE XP Očitno je *Style XP* do Windows 98 tako prijazen kot George Bush do Sadama Huseina. Vendar pa nikar ne skrbite, saj rešitev predstavlja stari dobri *WindowsBlinds*. Demonstracijsko različico ponujamo na ploščkih, polno različico pa za 20 EUR kupite na **www.windowblinds.net**.

WINDOWBLINDS S tem programom lahko dodajate prilagojene predloge namizju, gumbu Start in orodni vrstici. Na spletnih straneh kot je **www.wincustomise.com** je na voljo kopica prilagojenih tem za *WindowsBlinds*, stvar pa je popolnoma združljiva z vsemi različicami Windows.

Neradi priznamo, vendar so Windows XP čisto spodoben sistem. Najpomembneje je, da počne dve stvari, ki jih pričakujemo od novega operacijskega sistema: je hitrejši od predhodnika in tudi bolj stabilen. Še bolje: kar koli priključite na računalnik, deluje brez težav. Smo zato zadovoljni? Seveda ne. Želimo še več. Lahko nas obtožite domišljavosti, a si poleg stabilnosti in hitrosti vseeno želimo še lep izgled, kar Windows XP ne uspeva povsem. Če se ne strinjate, si še enkrat oglejte svoje namizje. Tista pastelna senčenja bi prej spadala v kak otroški program. Bi kaj takega s ponosom pokazali lastnikom MacOS X? Mislimo, da ne. Da bi torej celotno generacijo rešili pred namizno zavistjo, bomo glede tega nekaj storili.

Vrhunsko

V tej novi seriji bomo raziskali, kako lahko prilagodite Windows (tako XP kot 98). Za prilagoditev namizja oziroma zamenjavo ozadja vam ni potrebno biti oblikovalski velemojster, zato vas s tem ne bomo morili. Namesto tega si bomo ogledali zamenjave jedra in dodatna orodja, s katerimi lahko namizje spremenite v pašo za oči. Okoli



Tema Corona 12, ki smo jo sneli z www.themexp.org, daje leden občutek.

nadomestkov namizij se je zbralo že lepo občinstvo in prav to področje vam bomo v naslednjih mesecih razsvetlili.

Uporaba nadomestkov namizja in dodatkov ima obilico prednosti. Pri marsikaterem dobite dostop do navideznih namizij v slogu Linuxa, kar olajša sledenje hordam programov, ki jih poganjamo naenkrat. Toda v srcu zadeve je smisel za estetiko: želimo si namizja, nad katerim bomo ponosni.

Koža in kosti

Da bi vam pomagali pri plavanju v modifikatorskem jezeru, si bomo omislili

>>NADOMESTNI WINDOWS

Z malce poigravanja s *Style XP* bo vaše namizje izgledalo povsem drugače.

OKNO Z MAPAMI

Vizualni slog teme se prenese tudi v okna z odprtimi mapami.

NOVI MENI START

Gumb menija Start se je spremenil in enako velja tudi za meni Start. Tale slog z imenom Convergence povsem odpravi pastelno senčenje.

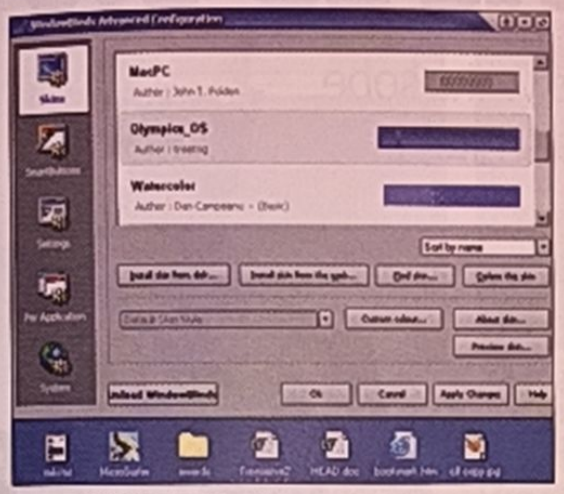
NOVO OZADJE

Katera koli tema, vredna svojega imena, ima v paketu tudi lepo ozadje. Ta se povsem prilega novemu vizualnemu slogu.

INTERNET EXPLORER

Tukaj lahko vidite stran, s katere smo sneli temo Convergence. Opazite lahko, da je tudi *Internet Explorer* prilagojen novemu slogu.

>>PA ZAPRIMO ŽALUZIJE Naj bodo tudi Windows 95/98/ME bolj glamurozni.



01 **NAMESTITE** Ko z diska namestite *WindowsBlinds*, se naloži tema OlympicOS. Za dostop do nadzorne plošče dvokliknite na novo ikono, ki prebiva v sistemskem pladnju.

02 **PRILAGODITE PPOSAMEZNE APLIKACIJE** Ena od lepih značilnosti *WindowsBlinds* je ta, da lahko prilagodite posamezne programe. Kliknite na gumb **Individual Apps**, nato pa na **Add App**. Kazalec preprosto povlecite na želen program.

03 **FROGBOY!** Tukaj poganjamo temo FrogBoy. Če želite še več tem, kliknite na gumb **Download theme from Internet** in sledite navodilom.

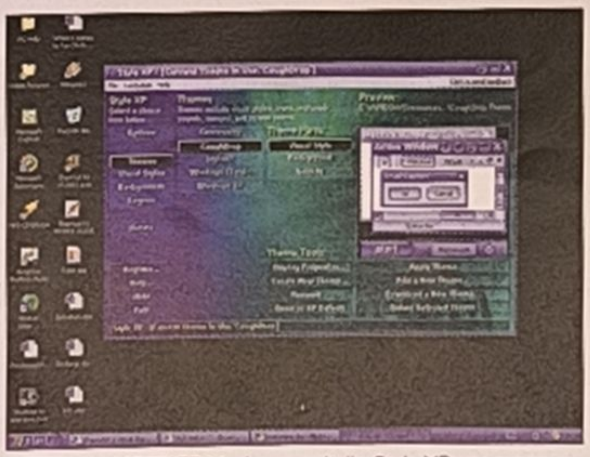
program *Style XP*, ki ga dobite na **www.tgsoft.com**, vse skupaj pa bo naše opravilo močno poenostavilo. Tako boste lahko vrteli namizne teme in spremenili barvo ogabno zelenega gumba Start. Pri *Style XP* je še posebej dobro to, da podpira XP-jeve vizualne sloge in ne uporablja ničesar, kar ni podprto s strani Microsofta (kot to počne *WindowsBlinds*). Prav zato *Style XP* ne bo upočasnil računalnika, saj ga ne rabite zaganjati v ozadju.

Demonstracijsko različico *Style XP* najdete na naših diskih. Delovala bo 30 dni, polna različica pa stane 20 EUR. Lahko pa počakate tudi do zaključka naše serije, saj si bomo ogledali še kopico programov za prilagajanje.

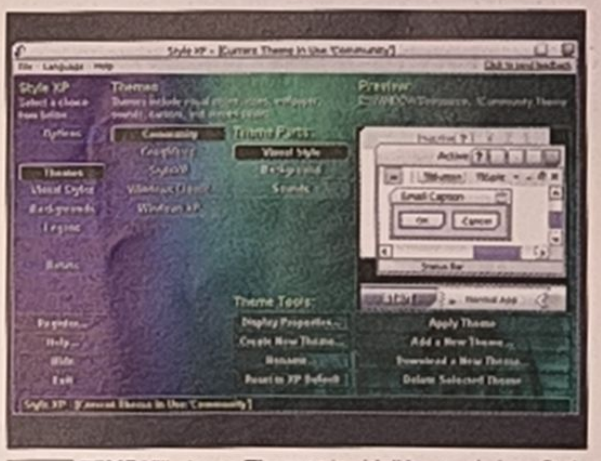
PCF

>>VELIČASTNI SLOG STYLE XP

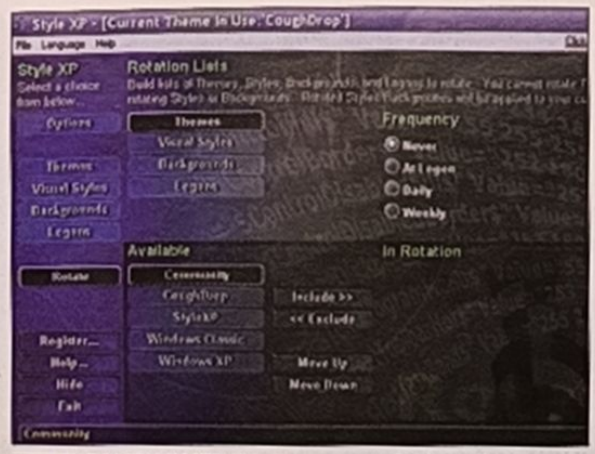
S tole majhno aplikacijo poživite Windows XP.



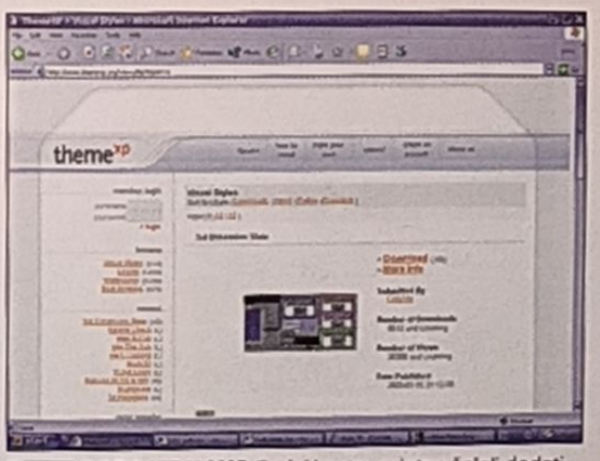
01 **NAMESTITE** Med namestitvijo *Style XP*, vas program povpraša, če želite naložiti temo CoughDrop, da testirate delovanje. Po zaključku se nadzorna plošča *Style XP* prikaže takole.



02 **TEME** Kliknite na **Themes** in videli boste, da ima *Style XP* poleg klasičnih Windows tem vdelanih še kopico lastnih. Kliknite na **Apply Theme**, da kakšno preizkusite.



03 **ZAMENJUJTE** Kliknite na gumb **Rotate**, da si ogledate možnosti za zamenjavo teme. Teme lahko zamenjujete ob prijavi ali pa datumsko. S to možnostjo preprečite "postanost" namizja.



04 **DODAJTE NOVO** Sedaj boste verjetno želeli dodati nekaj novih tem. Kliknite na **Themes**, nato pa na **Download a new Theme** in obiskali boste **www.themexp.org**.

SPLETNE STRANI

>>PRIDRUŽITE SE ONLINE MODIFIKATORJEM

www.velocityart.com<http://www.velocityart.com>
Naložite svoje umetnine in ocenite dela drugih članov.

www.endeffect.com<http://www.endeffect.com>
Velika izbira ozadij v razdelku 'classics'.

www.skinnables.org
Povezave do modifikatorskih aplikacij

www.deskmod.com
Vse od preoblek, tem in ozadij do ocen in vodičev.

www.artuproar.com
Umetniške slike, ki jih lahko uporabite za ozadje.

↘ MODIFICIRANJE IGER

OBVLADAJTE UNREAL ED 3.0

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 20 MINUT

DEL DVA

Dvigala, urejanje tekstur in zares velike sobe... Dovolite nam, da smo tokrat vaš arhitekt.

TRIKI & NASVETI

>>SENČENJE

NAČINI Izkoristite različne načine senčenja, ki jih ponuja *UnrealEd*. Ikone za te se nahajajo na orodni vrstici vsakega pogleda, poleg ikon T, F, S.

DINAMIKA Izbira Dynamic Light v 3D pogledu je uporabna za prikaz učinkovitosti osvetljevanja, ne da bi morali testirati stopnjo. Preklopite v način Textured da si ogledate svoje teksture brez učinka osvetljevanja.

Pozdravljeni tudi v drugo. Če ste se prebili skozi vodič prejšnjega meseca, še posebej če ste od takrat sami eksperimentirali z *UnrealEdom*, ste pri svojih izdelkih najverjetneje opazili težave. Pri teksturah – nekatere so prevelike, spet druge pa premajhne.

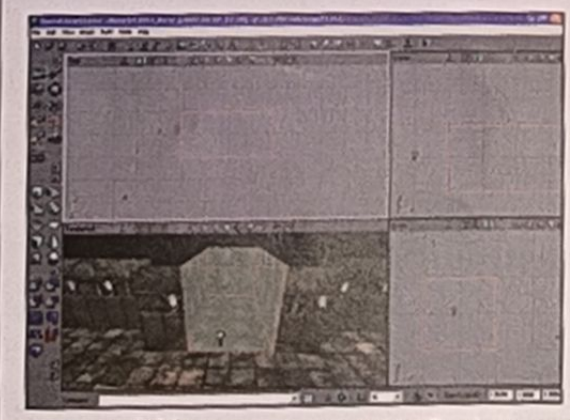
Nikar ne pričakujte, da bo *UnrealEd* zadel teksture - to opravilo je na vaših plečih.

Tega se boste morali navaditi. Tole si kar zrcalno vtetovirajte na čelo: *UnrealEd nima občutka za estetiko*. Ne ve kdaj teksture izgledajo tako, kot bi morale. Zato ugiba. Kot ustvarjalnemu delu partnerstva, je vaša naloga, da se prepričate, da so teksture prave velikosti in v pravem položaju.

Za osnovo bomo vzeli to, kar smo se naučili v prvem vodiču, le da bomo na naše stopnje vnesli večjo sobo, do katere bo možno dostopati z dvigalom. Kot vedno se prepričajte, da je **Toggle Vertex Snap** vključen, velikost mreže naj bo **16, Realtime Preview** pa naj bo omogočen v vsakem oknu. Veselo urejanje vam želim.

PCF

>>VEČJE, BOLJŠE, VEČ Grajenje, osvetljevanje in teksturiranje na grandiozen način.

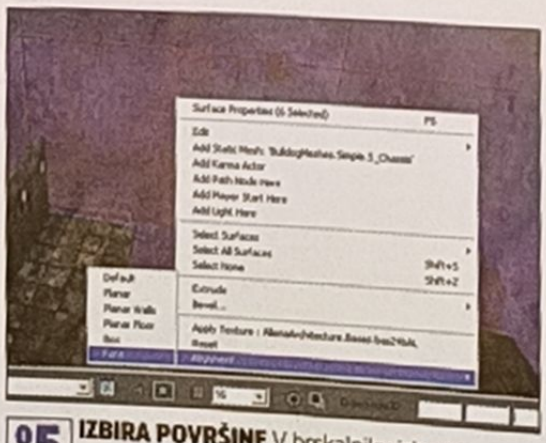


01 STIČIŠČE Pa naredimo T stičišče! Brush, ki smo ga prejšnji mesec uporabili za grajenje hodnika zavrtite za 90° in ga postavite, da bo prehod razvejan. Sedaj ga odvzemite iz stopnje.

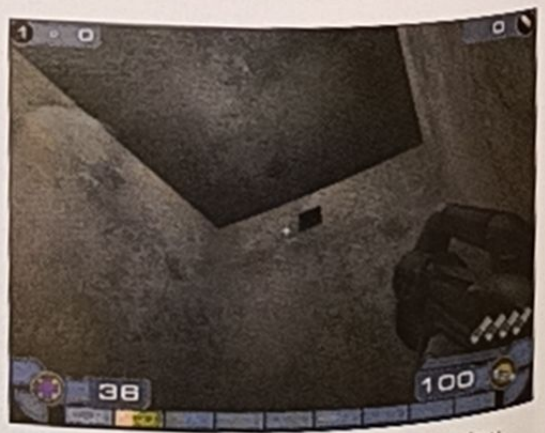
02 BLIŽNJICA Priročna bližnjica za teksture: [Alt]+desni klik na enega od že teksturiranih zidov, da dobite to teksturo. Sedaj [Alt]+levi klik na vsakega od zidov v prehodu, da nanesete teksturo.

03 OBRAČANJE Ta proces ponovite tudi za teksturiranje tal in stropa, ne da bi morali odpreti **Texture Browser**. Vadite uporabo **Texture Pan** za orientiranje vsake teksture s preostankom stopnje.

04 BUILDER BRUSH Ustvarite ogromni Builder Brush – 2560 x 2560 x 2560 – in ga postavite na konec hodnika. V **Front View** ga prilagodite tako, da je strop za dva mrežna kvadranta višji od prehoda.



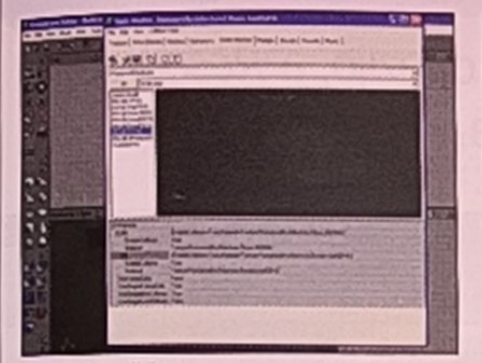
05 IZBIRA POVRŠINE V brskalniku izberite primerno abstraktno teksturo. Odvzemite Builder brush. Še ena bližnjica: izberite površino, nato pa jih s [Shift]+[B] vse izberite. Nanesite orientacijo tekstur **Face**.



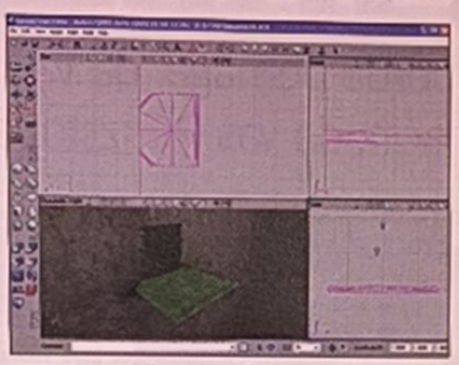
06 OSVETLJEVANJE Prihranite nekaj žarnic: v središču velike sobe ustvarite le eno luč. Z desnim gumbom kliknite nanjo, izberite **Lightning Properties**, odprite **Lightning** in **Light Radius** povišajte na **200**.

>>POMEN DVIGALA

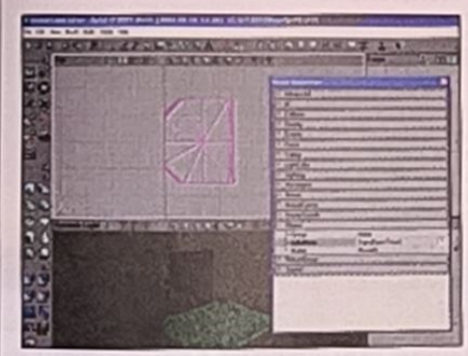
Ustvarite prvo pomično ploščad.



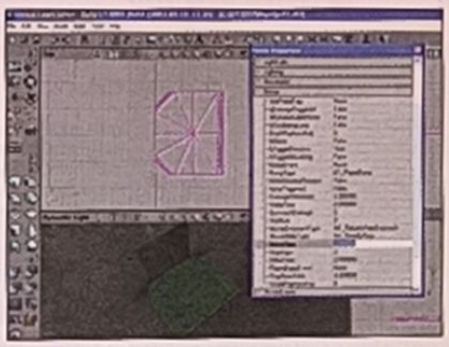
01 **PLOŠČAD** Tokrat uporabljamo že ustvarjeno ploščad. Odprite brskalnik **Static Mesh**. Kliknite na **File➡Open** in naložite paket **HumanoidHardware**. Iz **Walkways** izberite **MwalkT01HA.**



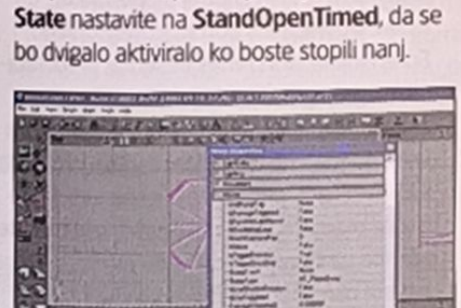
02 **STATIČNA MREŽICA** Kliknite na **Add Mover Brush** da to statično mrežico na stopnjo dodate kot premični objekt. Obračajte in jo postavite pred odprtino v veliko sobo.



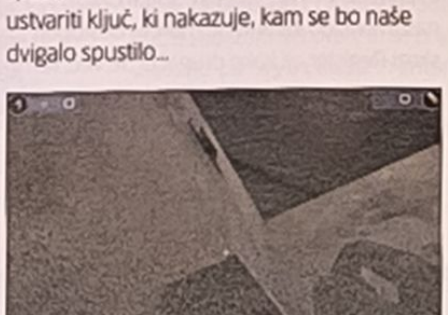
03 **AKTIVIRAJTE** Z desnim gumbom kliknite nanjo, izberite **Mover Properties** in odprite vejo **Object**. **Initial State** nastavite na **StandOpenTimed**, da se bo dvigalo aktiviralo ko boste stopili nanj.



04 **SPUST** Odprite vejo **Mover** in **MoveTime**, čas, ki je potreben za spust, nastavite na **2**. Sedaj je potrebno ustvariti ključ, ki nakazuje, kam se bo naše dvigalo spustilo...



05 **CILJ** Naš trenutni ključ ima nično vrednost. **KeyNum** nastavite na **1** in ploščad spustite tako, da bo počivala na tleh pod vhodom. **KeyNum** ponastavite na **0** in pritisnite [Enter].



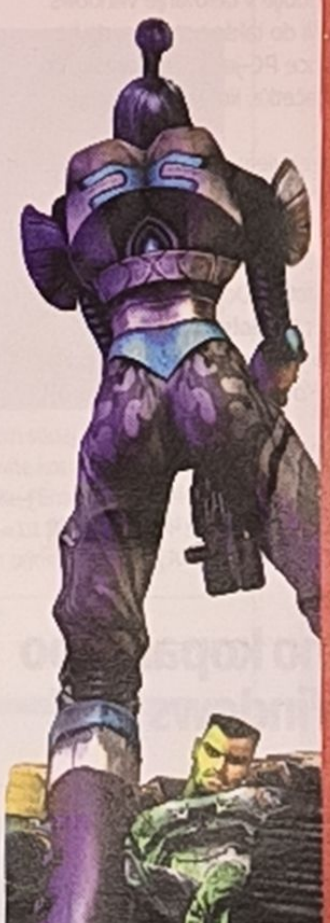
06 **ZVOK** Odprite brskalnik **Sounds**, naložite paket **Indoor Ambience** in izberite vrata **13**. Odprite **Mover Properties**, kliknite na **MoverSounds➡OpeningSound➡Use**. Kliknite na **Build** in preizkusite dvigalo.

TRIKI & NASVETI

>>STATIČNE MREŽICE

ARHITEKTURA Preverite brskalnik **Static Mesh** in videli boste, da ima *UnrealEd* kopico lepih izdelanih arhitektur, kot so ploščadi, stebri in deli prehodov. Te uporabljajte, kadar je le mogoče, ali pa ustvarite lastne.

POMNILNIK Velika prednost statičnih mrežic je, da bo, ne glede na to, kolikokrat kakšno uporabite na stopnji, v pomnilniku shranjena le enkrat. Zato lahko *Unreal Tournament 2003* izriše tisoče poligonov več na okno kot izvirni pogon.



UREJANJE TEKSTUR Orodja za prevzem nadzora.

Pravilna orientacija tekstur je ena od glavnih nalog pri urejanju stopenj. Na srečo ima *UnrealEd* kopico priročnih orodij za to opravilo. Za hiter popravek izberite želeno teksturo, z desnim gumbom kliknite nanjo in izberite **Alignment➡Face**. Tekstura se bo sedaj prilegala površini. V veliko primerih je to vse, še posebej če so dimenzije vaše stopnje večkratnik števila 16.

Včasih pa to žal ni dovolj. Tedaj morate klikniti z desnim gumbom in izbrati **Surface Properties** ter se odpraviti na stran **Pan/Rot/Scale.** Tukaj lahko sliko obračate po površini, jo vrtite ali nastavljate velikost. Za podroben nadzor pa je še vedno najboljši ročni pristop. V tem primeru kliknite na ikoni **Texture Rotate** ali **Texture Pan**. Ko boste sedaj v 3D pogledu držali tipko [Ctrl] in vlekli miško, ne boste več premikali brusha temveč teksturo izbrane površine.

Lahko jo rotirate, nastavljate velikost, premikate – kar je pač potrebno za pravilno ujemanje z drugimi teksturami na stopnji. Ko boste zaključili, kliknite na ikono **Camera Movement**, da se bo miška spet obnašala normalno.

Živeti v klanu

Boštjan Krajnc razkriva težave in lepote profesionalnega igranja.

Pravijo, da so računalniške igre domena otrok, da le poneumljajo in da iz igralcev tako ali tako ne bo nič pametnega. To je teorija zadrtežev, ljudi katerih igralni vrhunec predstavlja Zaxxon iz Spectruma. Po drugi strani pa bolj razgledani osebki prirejajo LAN turnirje z velikim denarnimi nagradnimi skladi in ki igranje uvrščajo že v kategorijo kiber-športa. Lep primer je recimo Cyberathlete Professional League (**www.thecpl.com**), ki s pomočjo velikih sponzorjev organizira največja tekmovanja v letu z enormnim denarnim skladom (300.000 EUR na leto).

Tullsi pa smo tokrat sodelovali na QLan-u v švedskem Enkoepingu, ki za razliko od raznih podalpskih prireditev ni bil lokalnega značaja, temveč je šlo za spopad trenutno najboljših posameznikov in klanov na Quake 3 sceni. Med drugim je bila

"Igranje računalniških iger je kiber-šport, ki se izplača."

prireditev "invite-only", Tullsi pa sicer nismo zmagali, vendar je doseženo peto mesto v tako močni konkurenci izjemen rezultat.

LAN prireditve se vrstijo kot ameriške invazije – naslednje tekmovanje velikega kalibra bo Lan Europa (**www.lan-europa.com**), kjer se bodo igrale vse najbolj priljubljene večigralske online igre. Tullsi bomo prisotni tudi tam, žalosti pa me, da ni zaznati večjega odziva s strani slovenskih igralcev in klanov. Menim, da je to povezano z nezanimanjem sponzorjev, kajti udeležba ni poceni, če pa pomislim še na potne stroške, se vse skupaj sprevrže v pravo malo bogastvo, za katerega bi si lahko privoščili čisto spodoben dopust.

Tullsi tako dobivamo sredstva s strani italijanskih sponzorjev, ki se zavedajo, da je uspešno kiber športno moštvo lepa reklama tudi zanje in so celo veseli, da lahko komu pomagajo pri izgradnji kariere. Naj tudi podjetja na sončni strani Alp obsijejo žarki spoznanja.

MIŠO
miso@tulls.net

↘POZABAVAJTE SE Z VIRI

DODELAJTE WINDOWS

NA DISKU

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 20 MINUT

Adamov kostim morda pomaga, da vas opazijo, a *Resource Hacker* je boljši način, da vaš PC izstopa.

TRIKI & NASVETI

>>WINDOWSI SE NE ZAŽENEJO

REŠITE Mar po predelavi sistemskih datotek ne morete več naložiti Windows? Sistem zaženite v konzolo Recovery.

NADOMESTITE Ko boste tam, se prebijte v mapo s sistemsko datoteko, nato pa okvarjeno datoteko zamenjajte z izvirno – če ste obdelovali shell32.dll, vtipkajte `cd system32`, čemur naj sledi `copy shell32_original.dll shell32.dll` in ko vas sistem povpraša po potrditvi za prepisovanje, pritisnite [Y]. Vtipkajte `exit` in Windows bi se morali zagnati.

Win XP hlepijo po pozornosti, vaša dolžnost pa je, da se temu klicu odzovete. Le kako se počutite, ko veste, da je vaš PC kljub individualnosti v preobleki novih ozadij ali nastavitev programja, enak kot vsi drugi računalniki z Windows XP? Seveda na zunaj izgleda drugače, vendar v bistvu le prilagajate stvari, ki vam jih Microsoft dopušča.

Rešite se že teh spon. V tej novi rubriki boste zabredli globlje v delovanje Windows XP in ga nastavili do takšne stopnje, da bo izstopal iz množice PC-jev v vaši soseski. In ni ga boljšega začetka, kot je nastavljanje virov.

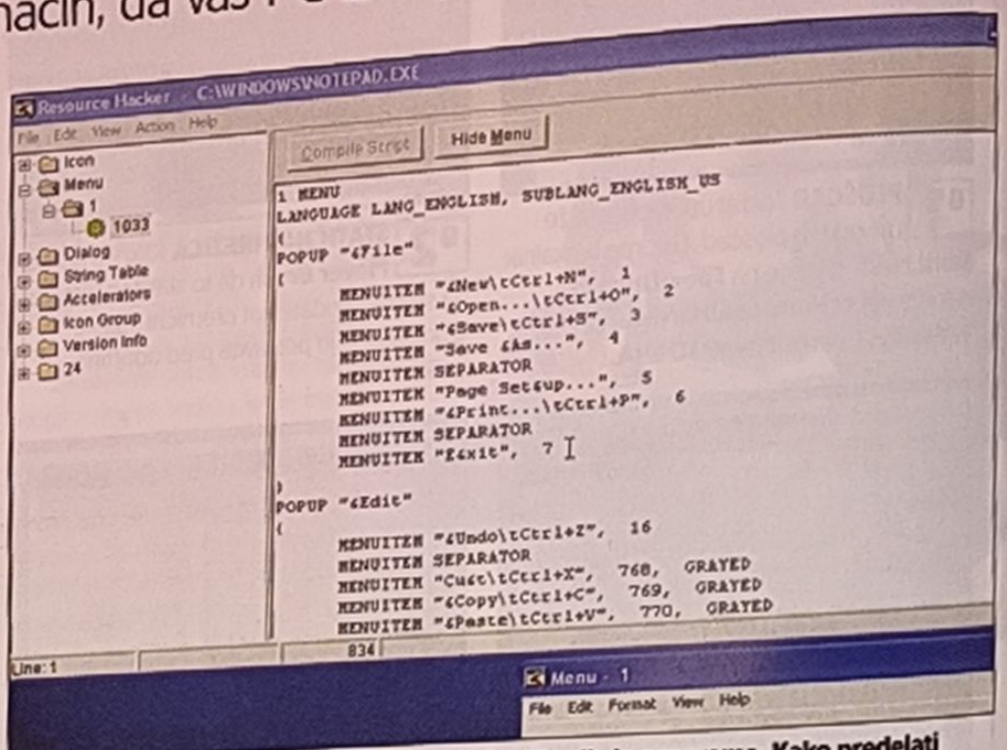
Najprej potrebujete *Resource Hacker*. Namestite ga lahko z naših diskov, potrebovali pa ga bomo za različne nastavitve. Drugič: videti morate vse skrite mape in datoteke in vse končnice datotek. Odprite **My Computer**, izberite **Tools➡Folder Options➡View** in iz ponudbe izberite primerne možnosti. Ko ste končali, kliknite na **OK**.

Izvirni greh

Dovolj uvoda – pa pričnimo nastavljati Windows XP. Z *ResHackerjem* lahko odprete ključne sistemske datoteke, kot je recimo Explorer.exe in spremenite sistemske nastavitve, do katerih ne morete dostopati skozi Register ali kako drugače. Še več, ko posnamete spremembe, *ResHacker* samodejno naredi kopijo izvirne datoteke s pripono _original, tako da lahko zlahka obnovite izvirne nastavitve.

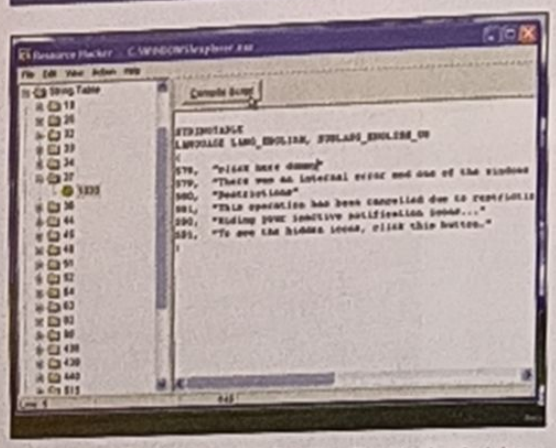
Bi radi preoblikovali menije s pogovornimi okni? Veliko izvršnih datotek in datotek DLL vsebuje informacije o različnih pogovornih oknih znotraj mape **Dialog**, do katere dostopate s pomočjo *ResHackerja*. Spreminjate lahko vnos besedila, preoblikujete pogovorno okno in nasploh ustvarite zmedo. Vodič na zgornji desni strani razlaga kako pogovorno okno **Start➡Run** prilagodite svojim željam, princip pa je enak tudi za vse ostale okvirje – ko boste opravili spremembe, kliknite na **Compile**, da vidite predogled tega, kar ste naredili. Dokler ne kliknete na

"Omogočili vam bomo kopanje po notranjem ustroju Windows XP"

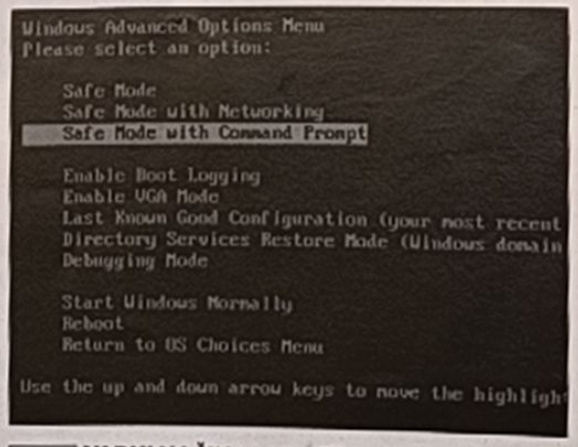


Z *Resource Hackerjem* boste predelovali tudi aplikacije in programe. Kako predelati bližnjice v menijih, vam bomo prikazali naslednji mesec.

>>SPREMENITE GUMB START Zakaj? Ker to lahko, seveda...



01 PRIČNITE ZNOVA Odprite *ResHacker* in izberite **File➡Open**. Pojdite v **C:\Windows** in dvokliknite na **explorer.exe**. Odprite mapo **String Table**, čemur naj sledi **37** in končno **1033**. "Start" spremenite v kar koli in kliknite na gumb **Compile Script**.

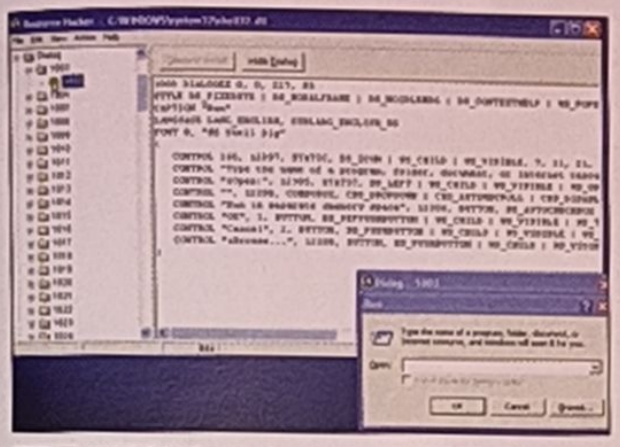


02 VARNI NAČIN Izberite **File➡Save as** in datoteko shranite kot **explorer_new.exe** (datoteke ne morete prepisati, medtem ko Windows delujejo). PC ponovno poženite in pritisnite na [F8]. Izberite **Safe mode with command prompt**.

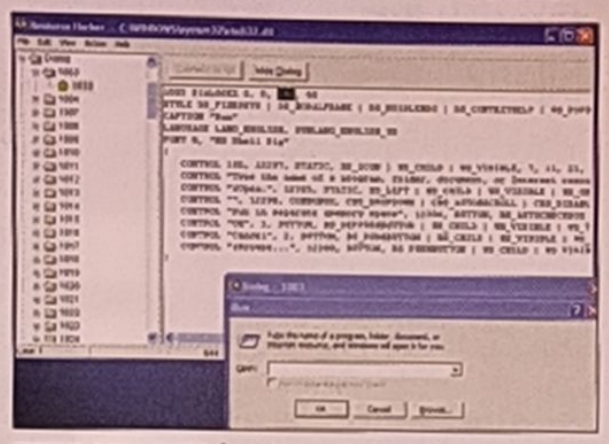
03 PONOVNO POŽENITE Prijavite se kot administrator, nato pa vtipkajte `c:\windows\` in potrdite, sledi `copy explorer_new.exe explorer.exe` in [Enter]. Potrdite prepis datoteke. Vtipkajte `exit` in ponovno poženite sistem.

>>PRILAGODITE POGOVORNA OKNA

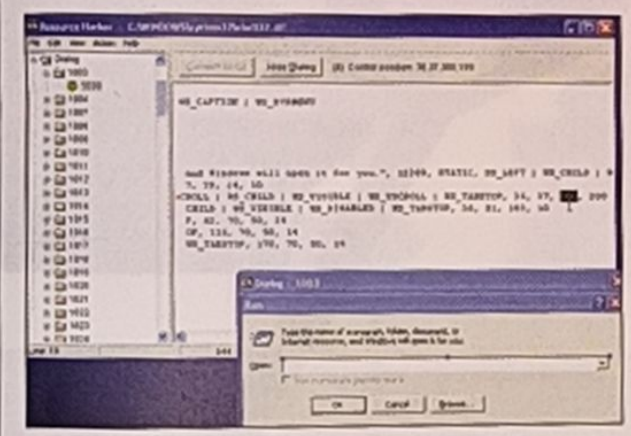
Naj bo okno **Start➡Run** nekoliko večje...



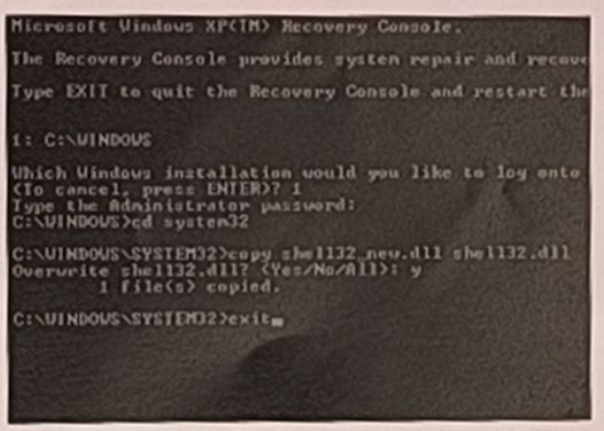
01 **JEDRO** V *ResHacker* naložite **SHELL32.DLL** iz mape **C:\Windows\System32.dll**. Dvokliknite na mapo **Dialog** in nato na podmapo **1003**. Izberite ikono **1033** in pogovorno okno **Start➡Run** bi se moralo prikazati v spodnjem desnem kotu.



02 **OBLIKUJTE** Če želite spremeniti splošno obliko okna **Start➡Run**, izberite **227** in vtipkajte drugačno številko. Kliknite na **Compile**, da si ogledate učinek sprememb. Za spremembo višine okvirja preprosto spremenite vrednost **95**.



03 **ODPRITE** Če želite, da je okno **Open** daljše, kazalec postavite na vrstico **CONTROL ""**. Pomikajte se v desno do številke **183** – to spremenite in kliknite na **Compile**. Izberite **File➡Save As**, odprite mapo **System32** in datoteko poimenujte kot shell32_new.dll.



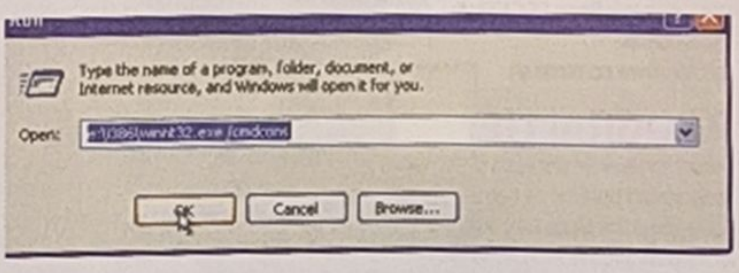
04 **PONOVNO ZAŽENITE** Sistem sedaj poženite v konzolo Recovery in se prijavite kot administrator. Vtipkajte `cd system32` in pritisnite [Enter]. Vtipkajte `copy shell32_new.dll shell32.dll` in pritisnite [Enter]. Vtipkajte `exit` in pritisnite [Enter].

File➡Save, nič ne bo vklesano na kamen, tako da kar pogumno eksperimentirajte.

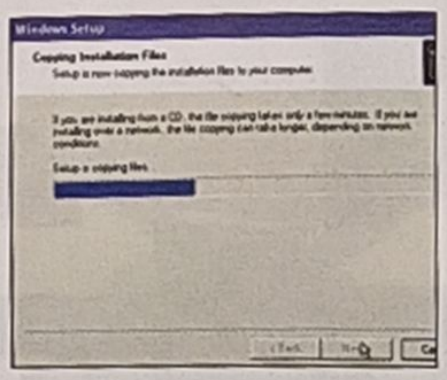
Šok in še šok

Vodiča vključujeta spreminjanje dveh vrst datotek: explorer.exe, kar je pravzaprav jedro Windows in shell32.dll, kar je najvitalnejša sistemska datoteka, tako da morate datoteko shraniti pod novim imenom – recimo explorer_new.exe – nato pa sistem zaženite v ukazno vrstico, da staro datoteko prepišete z novo.

Nekatere datoteke lahko prepišete preprosto tako, da sistem poženete v varni način z ukazno vrstico, druge pa prepišete skozi konzolo Recovery. Vedite, da se splača konzolo Recovery namestiti na trdi disk, tako da lahko hitro dostopite do nje, ko morate implementirati predelano datoteko. Vse to je preprosto – preprosto vstavite Windows XP CD, kliknite na **Start➡Run** in vtipkajte `X:\i386\winnt32.exe /cmdcons`, kjer "X" predstavlja črko pogona CD-ROM, nato pa pritisnite [Enter]. Sedaj iz menija Start poženite konzolo Recovery. **PCF**



Vam novo pogovorno okno Start➡Run ni všeč? Potem izdelajte novega...



Na trdi disk namestite konzolo Recovery za celo hitrejše urejanje sistemskih datotek.

Obvladovanje konzole Recovery je nujno, če želite obdelovati Windows.

CHIP d.o.o.
MESTNI TRG 4
3310 ŽALEC
Tel.: 03 712 12 00
prodaja@chip.si

GRAFIČNE KARTICE
POINT OF VIEW

HLADILNI SISTEMI
Spire®

MONITORJI
PROVIEW Experience the Difference

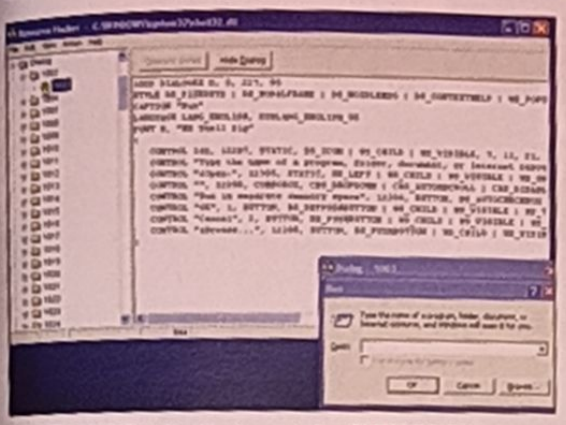
OSNOVNE PLOŠČE
1st Mainboard

NAMIZNI IN PRENOSNI RAČUNALNIKI
LEO

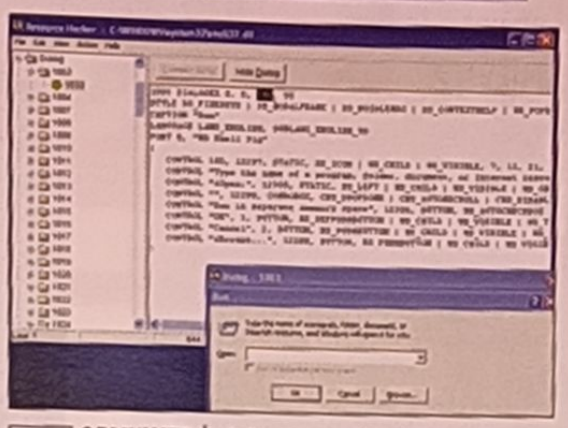
NOVO! NOVO!
RAČ. OMREŽJA
PREKO EL. OMREŽJA
HomePlug
Powerline Alliance
Tel.: 03 712 12 00

>>PRILAGODITE POGOVORNA OKNA

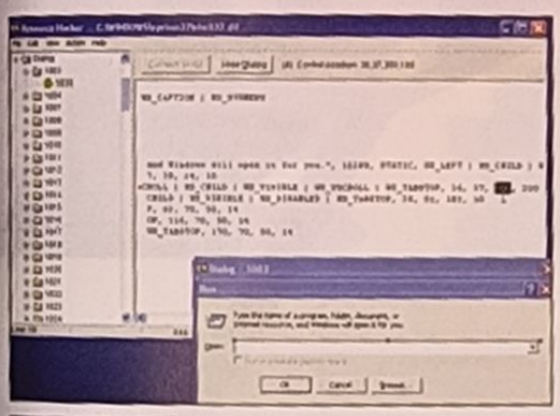
Naj bo okno **Start➡Run** nekoliko večje...



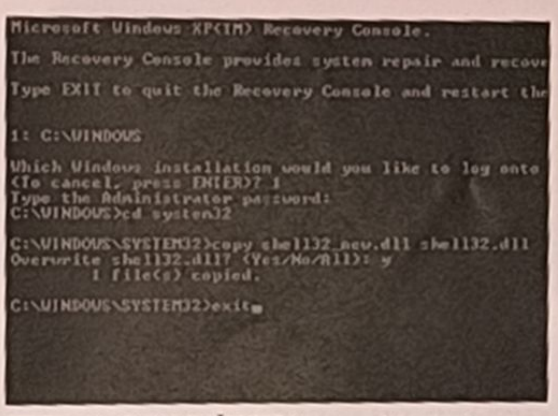
01 **JEDRO** V *ResHacker* naložite **SHELL32.DLL** iz mape **C:\Windows\System32.dll**. Dvokliknite na mapo **Dialog** in nato na podmapo **1003**. Izberite ikono **1033** in pogovorno okno **Start➡Run** bi se moralo prikazati v spodnjem desnem kotu.



02 **OBLIKUJTE** Če želite spremeniti splošno obliko okna **Start➡Run**, izberite **227** in vtipkajte drugačno številko. Kliknite na **Compile**, da si ogledate učinek sprememb. Za spremembo višine okvirja preprosto spremenite vrednost **95**.



03 **ODPRITE** Če želite, da je okno **Open** daljše, kazalec postavite na vrstico **CONTROL ""**. Pomikajte se v desno do številke **183** – to spremenite in kliknite na **Compile**. Izberite **File➡Save As**, odprite mapo **System32** in datoteko poimenujte kot shell32_new.dll.



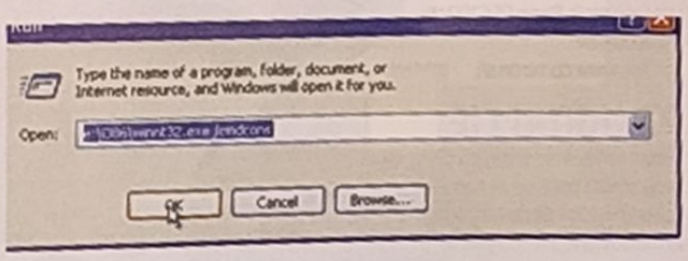
04 **PONOVNO ZAŽENITE** Sistem sedaj poženite v konzolo Recovery in se prijavite kot administrator. Vtipkajte `cd system32` in pritisnite [Enter]. Vtipkajte `copy shell32_new.dll shell32.dll` in pritisnite [Enter]. Vtipkajte `exit` in pritisnite [Enter].

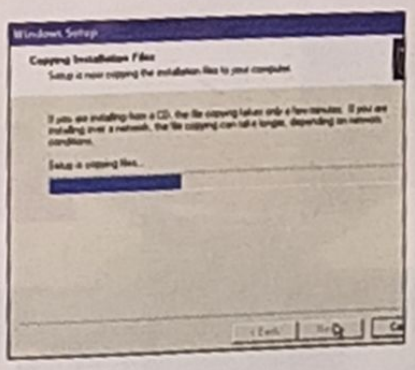
File➡Save, nič ne bo vklesano na kamen, tako da kar pogumno eksperimentirajte.

Šok in še šok

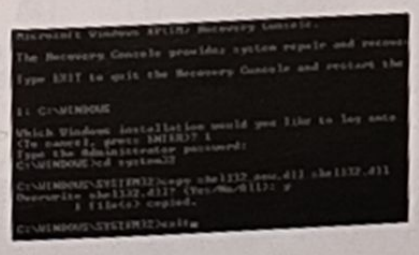
Vodiča vključujeta spreminjanje dveh vrst datotek: explorer.exe, kar je pravzaprav jedro Windows in shell32.dll, kar je najvitalnejša sistemska datoteka, tako da morate datoteko shraniti pod novim imenom – recimo explorer_new.exe – nato pa sistem zaženite v ukazno vrstico, da staro datoteko prepišete z novo.

Nekatere datoteke lahko prepišete preprosto tako, da sistem poženete v varni način z ukazno vrstico, druge pa prepišete skozi konzolo Recovery. Vedite, da se splača konzolo Recovery namestiti na trdi disk, tako da lahko hitro dostopite do nje, ko morate implementirati predelano datoteko. Vse to je preprosto – preprosto vstavite Windows XP CD, kliknite na **Start➡Run** in vtipkajte `x:\i386\winnt32.exe /cmdcons`, kjer "X" predstavlja črko pogona CD-ROM, nato pa pritisnite [Enter]. Sedaj iz menija Start poženite konzolo Recovery. **PCF**





Vam novo pogovorno okno Start➡Run ni všeč? Potem izdelajte novega...



Na trdi disk namestite konzolo Recovery za celo hitrejše urejanje sistemskih datotek.

Obvladovanje konzole Recovery je nujno, če želite obdelovati Windows.

CHIP d.o.o.
MESTNI TRG 4
3310 ŽALEC
Tel.: 03 712 12 00
prodaja@chip.si

GRAFIČNE KARTICE
POINT OF VIEW

HLADILNI SISTEMI
Spire®

MONITORJI
PROVIEW Experience the Difference

OSNOVNE PLOŠČE
1st Mainboard

NAMIZNI IN PRENOSNI RAČUNALNIKI
LEO

NOVO! NOVO!
RAČ. OMREŽJA
PREKO EL. OMREŽJA
HomePlug
Powerline Alliance
Tel.: 03 712 12 00

Širokopasovne povezave

Kateri širokopasovni dostop izbrati, kako ga postaviti in za kaj ga uporabljati?

Širokopasovne povezave so vse cenejše in hitrejše; lahko bi rekli, da naša deželica v tem pogledu celo prehiteva nekatere evropske trende. Tako v zadnjem času postajajo domače hitrosti dostopa nad 1 Mbps nekaj vsakdanjega in če si še niste namestili stalnega dostopa do interneta, potem zamujate celoten nov svet, kot nas poskuša prepričati neka reklama.

A kako širokopasovni dostop kar najbolje izkoristiti? Naša februarska anketa je namreč pokazala, da si več kot tretjina bralcev *PCFormata* doma lasti dva ali več PC-jev. Klasični namizni PC, notesnik, dlančnik, morda kakšen starejši PC za Linux ter dodaten mini PC za poslušanje glasbe in predvajanje filmov. In vsi po vrsti potrebujejo dostop do interneta – tisti osamljeni ADSL modem, ki so vam ga Telekomovci namestili, pa jih z enim samim mrežnim kablom ne bo mogel povezati. Na srečo ni niti težavno, niti pretirano drago, če si želite postaviti domače omrežje in hiter dostop do interneta omogočiti vsem računalnikom doma. Zagrizenci nad tehnologijo, berite naprej... **PCF**

BREZŽIČNO

802.11B

Obstaja nekaj vrst brezžičnih povezav. Trenutni standard je 802.11b, ki omogoča prenos do 11 Mbit/s – dober usmerjevalnik za to je Level One z dvojno hitrostjo (22 Mbps), opisan na strani 34. Takšna povezava zadostuje za deljenje 1 Mbit povezave ADSL, če pa želite hitro omrežje za prenašanje velikih datotek in gledanje filmov, pa potrebujete višjo hitrost.

802.11G

Linksys (pri nas **www.xenya.si**) ponuja usmerjevalnik 802.11g, ki lahko prenaša podatke pri hitrosti 54 Mb/sek. Zadeva je tudi navzdol združljiva z 802.11b. Sicer so usmerjevalnik in kartice nekoliko dražji, a pri takšni hitrosti lahko svoj PC v dnevni sobi povežete s TV-jem in preko mreže brezžično predvajate filme z drugih PC-jev.

KARTICE

Seveda morajo imeti vsi PC-ji, ki jih želite povezati v brezžično omrežje, sprejemnik/oddajnik. Na voljo so kartice PCI in USB (slednje ne zmorejo 802.11g) za namizne PC-je, a najpogostejše so PCMCIA za notesnike. Linksys ponuja 54 Mbs različico, klasičnih kartic 802.11b pa je na voljo malo morje, kot recimo tiste od podjetja Level One. (www.digital-data.si)

OŽIČENO

MODEM

Večina uporabnikov ADSL dobi svoj ADSL modem od ponudnika storitev. Gre za omrežno različico modema, ki pa nima vgrajenega usmerjevalnika. Modem se priklopi neposredno v vašo telefonsko linijo, iz njega pa gre klasičen mrežni kabel UTP, ki ga lahko povežete tudi na en sam PC, vendar to ni tisto, kar si želimo.

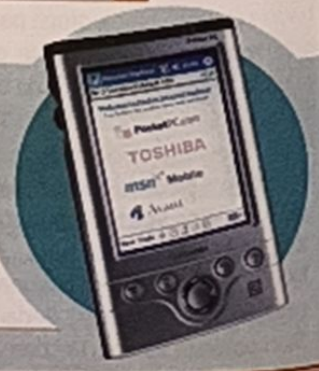
USMERJEVALNIK

Usmerjevalnik je omrežni preklopnik – ki poveže več PC-jev v domači LAN – in istočasno tudi naprava za omogočanje uporabe dostopa ADSL na več PC-jih hkrati. Podobnih naprav je na tržišču precej, kot je recimo usmerjevalnik Benq ESG103 za 24 tisočakov.
(pri nas **www.comtron.si**)

PROGRAMJE

Vsi usmerjevalniki prihajajo s programsko opremo za namestitev ter ustvarijo naslov IP, do katerega lahko dostopajo le PC-ji, ki so nanj neposredno povezani. Vpišite ta naslov v vaš spletni brskalnik in uporabite vmesnik, da svojemu usmerjevalniku določite vaše uporabniško ime in geslo za povezavo ADSL, tako da se lahko samodejno poveže z internetom.

DLANČNIK



20-letni poslovni Sin Številka Ena uporablja Wi-Fi povezavo na svojem dlančniku, da preveri elektronska sporočila in sestanke, medtem ko se odpravlja zdoma. In če se od usmerjevalnika ne oddalji za več kot 50–500 metrov (veliko faktorjev, kot so stene, signali mikrovalovne in druge motnje, vpliva na domet naprav 802.11g), lahko deska po spletu. Enako brezžično povezavo uporablja tudi v službi. Pravi japi, kajne?

PC ŠTEVILKA DVE

Sin Številka Dve se skriva v svoji sobi, neprestano igra online igre in se sooča z nerodno kombinacijo hitrega dostopa do interneta in pubertete. Skozi luknjo v tleh je do usmerjevalnika potegnjen mrežni kabel, tako da med igranjem *UT2003* nima zamika, ki ga povzročajo brezžična omrežja.

SHUTTLE

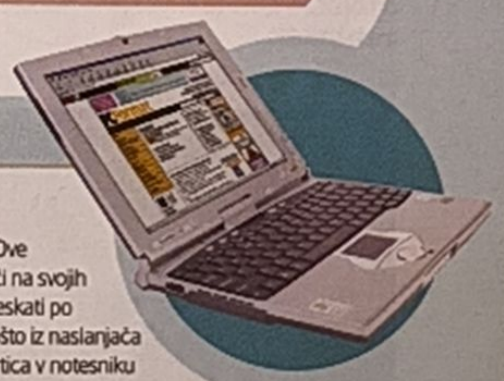
Majčkeni Shuttle PC je povezan na TV in hi-fi linijo. Predvaja lahko DVD-je ter CD-je, a tudi glasbo in filme, naložene z interneta. Žena si želi, da bi bil brezžično povezan na usmerjevalnik, ker je tako manj kablov, ampak Mož, Sin Številka Ena in Sin Številka Dve hočejo žično povezavo, tako da ni zaostajanja med predvajanjem filmov DivX, shranjenih na drugih PC-jih.

PC ŠTEVILKA ENA

Mož se naslanja nad svojo mizo, guli *Excel*-tabele in si ogleduje fotografije ruske skupine Tatu, ko misli da ga nihče ne gleda. Njegov PC je na usmerjevalnik povezan z mrežnimi kabli ter se uporablja za nastavljanje dostopnih privilegij za celotno domače omrežje.

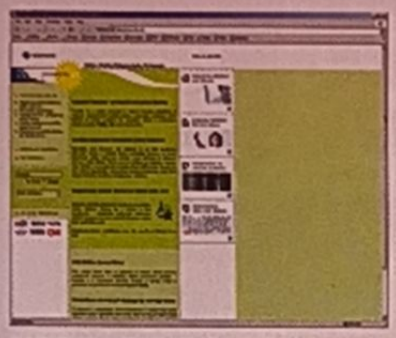
NOTESNIK

Medtem ko Mož in Sin Številka Dve igrata igre in nalagata moške reči na svojih natlačenih mizah, želi Žena le deskati po spletu in pošiljati elektronsko pošto iz naslanjača pred televizorjem. Brezžična kartica v notesniku ji omogoča, da ga odnese kamor koli – na kavč ali na vrt.



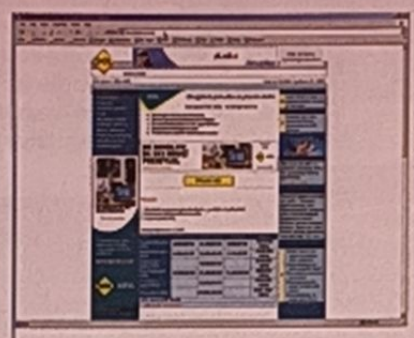
Širokopasovne povezave

>>Kateri dostop Za hiter internet izbirajte med naslednjimi



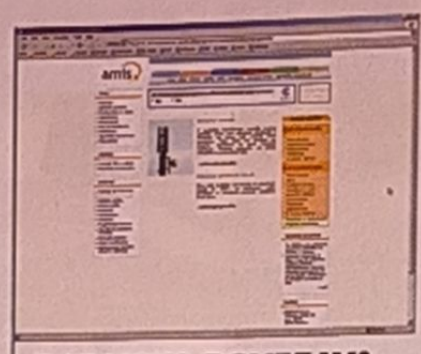
KABELSKI DOSTOP

Prva oblika širokopasovnih povezav, primernih za domače uporabnike, je bil pri nas kabelski dostop. Tega ponuja večina kabelskih operaterjev in je razširjena oblika dostopa, pasovna širina pa se giblje od 128/64 kbps do 2048/256 kbps. Dodatna prednost kabelskega dostopa je ta, da si ga lahko dijaki in študentje omislijo ceneje preko ARNES-a. Za dostop boste odšteli odvisno od dostopa in ponudnika od dobrih dveh tisočakov naprej, sam priklop pa vas bo olajšal za okoli 20 tisočakov.



ADSL

SiOL je trenutno edini, ki nudi tovrstno možnost dostopa za fizične osebe, priklop pa je pogojen s priključkom ISDN. Pasovna širina se giblje od 1024/256 kbps do 4096/512 kbps oz. 8192/768 kbps za pravne osebe. Slednje si lahko dostop preko priključka ADSL omislijo tudi preko Amis.neta. Študentje imajo tudi tukaj popust pri plačilu mesečne naročnine. Dostop vas bo stal najmanj 5.900 SIT, fizične osebe pa bodo za največjo pasovno širino odštele 13.580 SIT. Priklop znaša dobrih 30 tisočakov.



RADIJSKA POVEZAVA

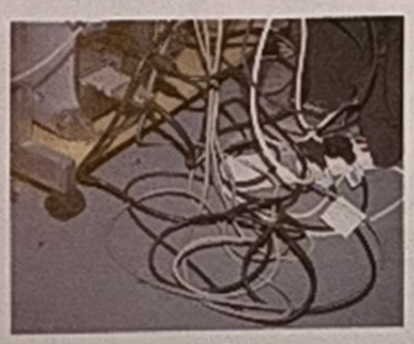
Naj takoj povemo, da je dostop do interneta preko radijske povezave trenutno primeren samo za pravne osebe, saj je za navadne uporabnike odločno predrag, povrhu vsega pa je tudi nepraktičen, saj se morata sprejemna in oddajna antena za uspešno povezavo "videti". Pasovne širine se gibljejo od 64/64 kbps do 1024/1024 kbps, naročnine pa od 30 do 180 tisočakov mesečno. Ponuja jo nekaj ponudnikov pri nas, kot recimo Amis.net.

SATELITSKA POVEZAVA

Ideje o satelitskem dostopu do interneta so pri nas uvodoma požele kar nekaj odobravanja, nato pa, kot izgleda, žalostno zamrle. Sama ideja za satelitskim dostopom je ta, da je samo enosmeren, in sicer v smeri proti vam. Prenosi so lahko tudi vrtoglavo visoki, je pa res, da potrebujete za pošiljanje podatkov v nasprotni smeri drugi dostop, na primer klicni. Naročnine za satelitski dostop so ponavadi letne, gibljejo pa se okoli 50 tisočakov.

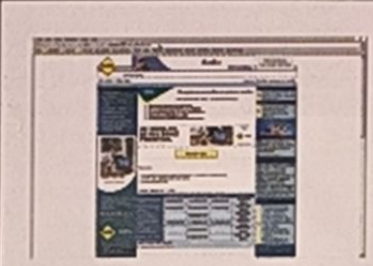
>>Najeti vodi

Marsikdo je do sedaj že vprašal, v čem je razlika med ADSL ali kabelskim dostopom do interneta in najetim vodom. Princip je precej podoben, saj se povežete v omrežje, a ga po večini ne naslavljate z uporabniškim imenom in geslom. Lepota najetega voda pa je v tem, da so pasovne širine, ki so na voljo, neprimerno višje od tistih, ki jih ponujajo dostopi za "navadne smrtnike", saj so omejene le s hitrostjo omrežja samega (100 Mbit v velikih podjetjih ni nič nenavadnega), hitrost pa je ista v obeh smereh. Da, prav ste prebrali – najeti vod omogoča snemanje in nalaganje datotek z isto hitrostjo.



>>KDO JE PRISKRBEL VIDKU ADSL?

Ali kako do svojega dostopa ADSL v šestih kratkih korakih.



01

Najprej seveda potrebujete priključek ISDN. Če ga še nimate, ga naročite preko **www.telekom.si** ali pa jih pokličite in povejte svoje želje. Če že imate ISDN, morate še preveriti, če je priklop ADSL sploh mogoč v vašem kraju, kar storite s klikom na možnost Pridobitev ADSL-ja in vnosom vaših podatkov.

02

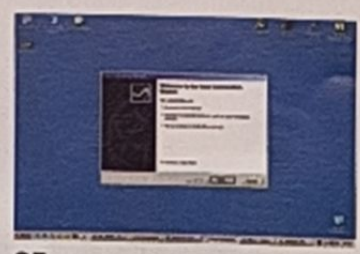
Pri SiOL-u bodo seveda najprej preverili, če vam sploh lahko priklopijo ADSL. Če ste primeren kandidat, vam bodo po pošti poslali pogodbo v dveh izvodih, ki jo podpišete in pošljete nazaj. Nato vam bodo poslali vaš izvod pogodbe in vse, kar s programskega vidika potrebujete za dostop.

03

Čez čas vas bodo obiskali gospodje s Telekoma in brkljali po sobi, v katero jih popeljete in v kateri bi naj bil priključek. To bodo počeli tako dolgo, dokler vam ne priključijo razcepnika in modema. Gospodje bodo nato odšli, vi pa lahko počakate na gospoda s SiOL-a, da vam aktivira zadevo, ali pa to hrabro storite sami.

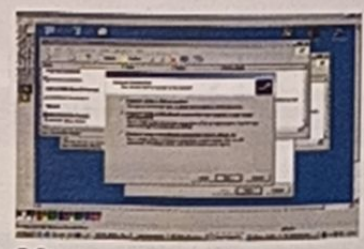
04

Uporabniki Windows 98/Me/2000 boste morali namestiti programsko opremo, ki ste jo dobili skupaj s pogodbo in navodili, namestitev pa je v priloženih navodilih odlično opisana, tako da kar brez strahu sami aktivirajte zadevo.



05

Uporabniki Windows XP pa boste to programsko opremo potrebovali samo za aktivacijo računa, nato jo izbrišite. Povezavo do interneta pa ustvarite tako, da na namizju z desno tipko miške kliknete na **My Network Places ➡ Properties**. Dvokliknite na možnost **New Connection Wizard**.



06

Izberite možnost **Connect** to the Internet in kliknite na **Next**. Izberite **Set up my connection manually.** V novem oknu izberite **Connect using a broadband connection that requires a user name and password**. V nadaljevanju poimenujte povezavo ter vnesite uporabniško ime in geslo.

↘ZAPOLNITE LUKNJE

KAJ STE ZAMUDILI...

CD ALI DVD IZDAJA

PCF14

V reviji
Prihodnost PC-ja / Supertest enot za skladiščenje podatkov / Zvok na vašem PC-ju (nasveti) / Opis Raven Shield / Opis TOCA Race Driver / Ray Kurzweil

Na disku
Celoten program Rave eJay / Celoten program Advanced Uninstaller 2 / Celotna igra World Empire

PCF13

V reviji
Strokovnjaki svetujejo glede tehničnih težav / Test GeForce FX / Top 100 SLO spleta / Supertest matičnih plošč / Opis Splinter Cell / Opis Unreal II

Na disku
Celoten program Audio Converter / Celoten program Animator DV / Celoten program Microscope 8 / Hitman 2

PCF12

V reviji
Modifikacije PC-jev / Nosljivi računalniki / Supertest zvočnih kartic / Hlajenje računalnika / Kaj prinaša 2003?

Na disku
Deneba Canvas 6 / Celotna igra American Army 1.5 (DVD) / WinOptimizer 2000 / Xara Webstyle 2 / 2,5Gb demo iger in dodatkov (DVD)

PCF11

V reviji
Digitalni dom / Avtomatizirajte svoj dom / Supertest LCD monitorjev / Bojišče prihodnosti / Simcity 4 / Test tipkovnic / Obvladajte OpenOffice

Na disku
Celoten HipHop eJay / OpenOffice 1.0 SLO / Celoten Microscope 8 / HS Cleandisk Pro / Warcraft III / Photoshop Elements 2.0

PCF10

V reviji
Digitalni fotoaparati / Tablični PC / Kevin Mitnick / Oprema leta 2003 / Filmska trilogija Lord of the Rings / No One Lives Forever 2

Na diskih
EditStudio 2 / PuzzleMaster / SecureUp / OpenOffice 1.0 SLO / Lord of the Rings: FOTR / Mafia (DVD)

PCF 9

V reviji
Nadgradite računalnik / The Sims Online / Razvoj programov pri nas / Super test miši / Unreal Tournament 2003

Na diskih
FloorPlan 3D / Handy Backup v2.1 / Hitman 2 / James Bond 007: NightFire / Digimask Launchpad 2

Na voljo tudi predhodne številke – CD ali DVD izdaja.

PC Format pretekle **750 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja)
PC Format predzadnja številka **880 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Janja) ali pošljite e-mail na **narocnine@pcformatslo.net**

PCFormat NASLEDNJI MESEC

↘Naslednji mesec: v prodaji 2. junija

USTVARITE SVOJ MEDIJSKI CENTER

Postavite PC v središče svojega digitalnega doma – prinašamo vam 12-stransko revijo v reviji o tem, kako spremeniti svoj PC v ultra-zabavno napravo!

↘**UPORABITE PC ZA DOMAČI KINO**
↘**PREDVAJAJTE GLASBO KOT PREKO HI-FIJA**
↘**PREDVAJAJTE IN SNEMAJTE TV PROGRAM**

PRVI OPIS
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Najboljša PC igra leta 2003? Preberite v našem ekskluzivnem opisu!

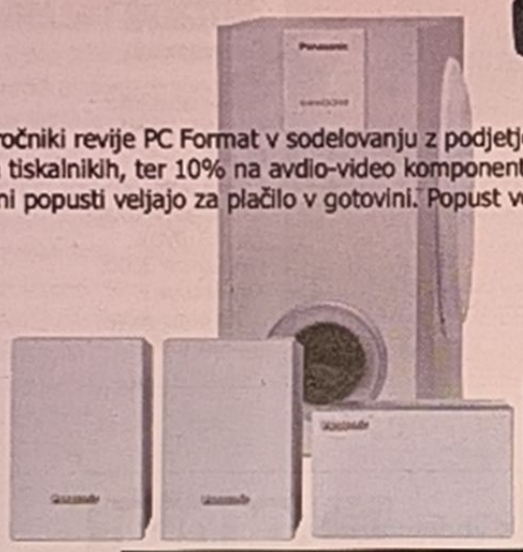
Aroba d.o.o.

do **20%** popust za nove naročnike na revijo PC Format !!!

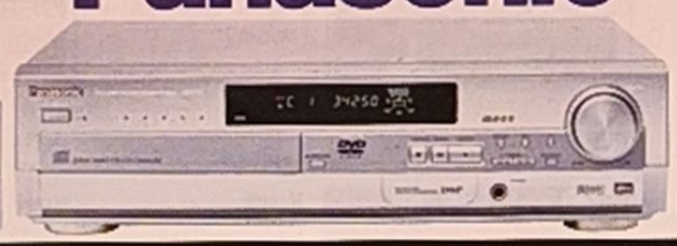
INFO : 080 / 1590

Za nakup Panasonicovih izdelkov v podjetju Aroba d.o.o. novi naročniki potrebujete le kartonček z izpolnjeno naročnino ali pa pustite svoj naslov pri nakupu izdelka !

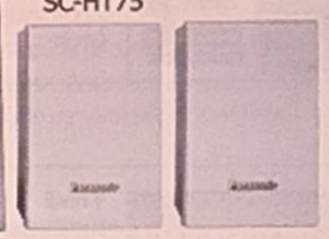
Novi naročniki revije PC Format v sodelovanju z podjetjem Aroba d.o.o. prejmejo 20% popusta na določenih modelih telefonov, faksih in tiskalnikih, ter 10% na avdio-video komponentah Panasonic.
Omenjeni popusti veljajo za plačilo v gotovini. Popust velja na cenik z dne 1.9.2002.



Panasonic



SC-HT75

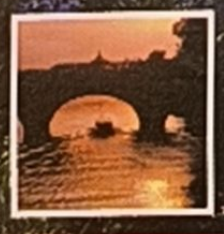


Aroba d.o.o., Šmartinska 152, BTC hala E, 1000 Ljubljana Tel: 01/5484848. Fax: 01/5484849, splet: www.aroba.si

IMATE TOLE?

IN TOLE?

IN ŽELITE USTVARITI ODLIČNE SLIKE, KOT SO TE?



POTEM POTREBUJETE LE...

PC Formatov Popolni vodič:

DIGITALNA FOTOGRAFIJA

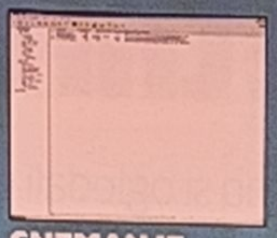
V PRODAJI OD ČETRTKA, 22. MAJA

>>Kaj početi s širokopasovno povezavo?

OK, omislili ste si širokopasovno povezavo in sedaj sedite pred računalnikom in nimate pojma, čemu vam sploh koristi? Res je, da si lahko sedaj privoščite celodnevne klepete s prijatelji, brez da bi vas cela družina hotela linčati zaradi zasedenega telefona in računa za slednjega. A to ni vse. Počnete lahko še marsikaj drugega...

IGRE

Širokopasovne povezave so idealne za igranje iger preko interneta brez zastojev in izgubljanja živcev. Za igranje se lahko povežete neposredno z vašim soigralcem ali pa se povežete s katerim od mnogih igričarskih strežnikov in servisov, kjer si lahko poiščete nasprotnike s celega sveta.

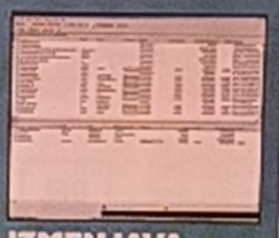


SNEMANJE DATOTEK

Vsekakor je krasno, če ni potrebno čakati nekaj ur, da se z interneta sname kakšna datoteka, kajne? Čisto vsi sveži lastniki širokopasovnih povezav prve dni prečepijo pred računalnikom in snemajo datoteke, kot da bo že naslednji dan konec sveta, na njihovih obrazkih pa ždijo usta, razpotegnjena v blažen nasmeh. Če ste se zalotili v istem položaju, ne skrbite, ker gre za klasičen stranski pojav.

PRETOČNI AVDIO IN VIDEO

Pretočni avdio in video sta eni najbolj zabavnih možnosti širokopasovnih povezav. Preko interneta oddaja ogromno radijskih in televizijskih postaj in sedaj si lahko njihov program ogledate s pomočjo večpredstavnostnega predvajalnika. Ne pozabite, da boste za vsestransko gledanje in poslušanje potrebovali *Windows Media Player*, *Real Player* ter *QuickTime*.



IZMENJAVA DATOTEK

Poleg snemanja datotek lahko drugim uporabnikom interneta omogočite, da si od vas naložijo kakšno datoteko. Seveda lahko za takšno udejstvovanje uporabite možnost postavitve strežnika FTP, a to ni ravno enostavno opravilo. Obstajajo pa enostavnejši načini, s pomočjo odjemalcev za t.i. peer-to-peer (P2P), ki jih je danes že cela vrsta, od *KaZaA*, *eMule*, *WinMX* in podobnih.

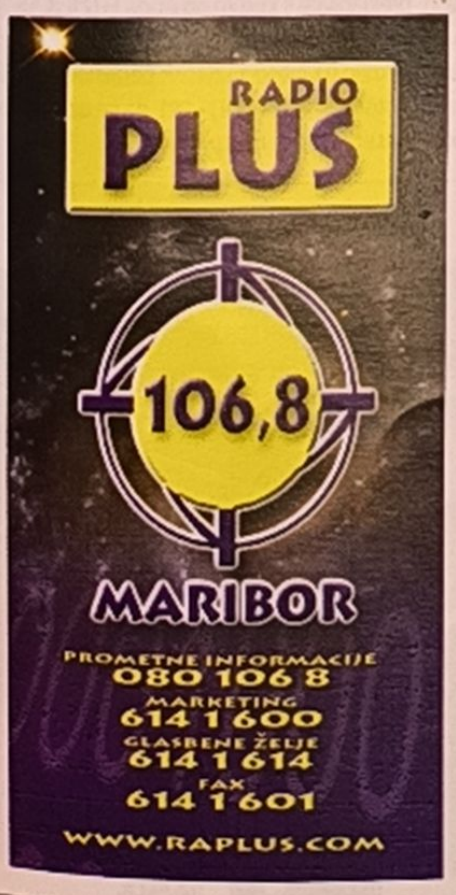
VIDEO KONFERENCE

Klepetu s prijatelji lahko dodate novo dimenzijo – sliko. Širokopasovne povezave so idealne za videokonference, potrebovali pa boste le spletno kamero in program, ki omogoča tovrstne klepete. *MSN Messenger*, ki je že vključen v *Windows XP* na primer omogoča video klepet. Najpogosteje pa se takšne komunikacije poslužujejo podjetja.

>>KAM NA SPLETU?

Najboljše spletne strani, ki jih boste vpregli v svojo novo povezavo.

Povedali smo vam, kaj vse je mogoče početi, če si lastite širokopasovno povezavo. Zveni dobro, kajne? Kaj pravite? Da ne veste, kje naj vse našteto sploh najdete? Če se še niste podali na spletno pustolovščino in prečesali iskalnike, vrzite oči na tukaj naštete povezave in uživajte v ponudbi navideznega sveta.



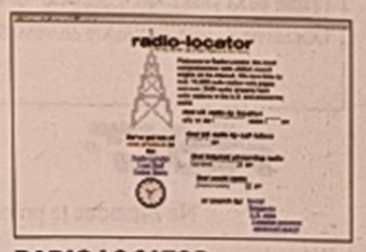
RTV SLOVENIJA www.rtvslo.si
Na spletni strani nacionalke lahko spremljate RTV program v živo, njihov arhiv pa ponuja celo vrsto oddaj, ki ste jih zamudili.

REAL PLAYER www.real.com
Real Player oz. RealOne je eden od predvajalnikov vecpredstavnostnih vsebin, ki vkljucuje tudi lasten brskalnik po radijskih in TV postajah.

WINDOWS MEDIA PLAYER www.microsoft.com
Še en predvajalnik, ki pa je že vkljucen v Windows. Nadgradite ga lahko na tej spletni strani .

VIZIJA.SIOL.NET www.siol.net/vizija
Avdio in video na zahtevo, ki ju ponuja največji internetni ponudnik pri nas, ni pa najbolje vzdrževana.

LAUNCHCAST launch.yahoo.com/launchcast
Ena od možnosti Yahooja je tudi LaunchCast, ki ponuja najrazličnejše radijske postaje.



RADIO LOCATOR www.radio-locator.com
Radio Locator je spletna stran, na kateri lahko najdete veliko radijskih postaj, ki oddajajo preko interneta.

KAZAA LITE www.kazaalite.tk
KaZaA brez nadležnega spywara – najpopularnejši program za izmenjavo vseh vrst datotek.

TUCOWS tucows.siol.net
Ena najbolj znanih spletnih strani, ki vzdržuje obsežen arhiv programske opreme.

CU-SEEME www.cuworld.com
Če si želite kvalitetnih videokonferenc, potrebujete program, zmogljivejši od *Messengerja*.

Sam svoj spletni mojster

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS ENA URA

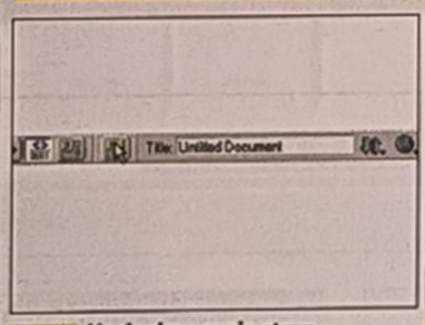
DEL DVA

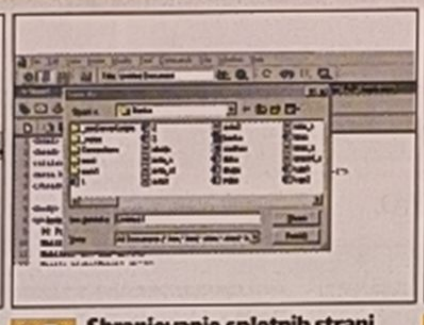
V prvem delu smo si ogledali osnove *Dreamweaverja*, se spoznali z novim delovnim okoljem, ter ustvarili prostor, kjer bomo gradili svojo prvo spletno stran. Nadaljujmo!

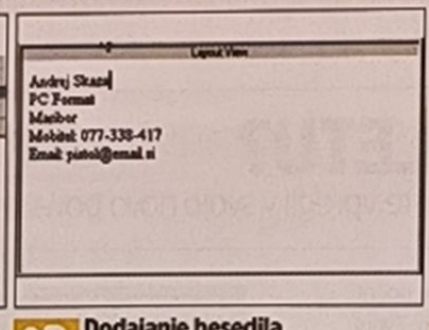
V drugem delu šole bomo:

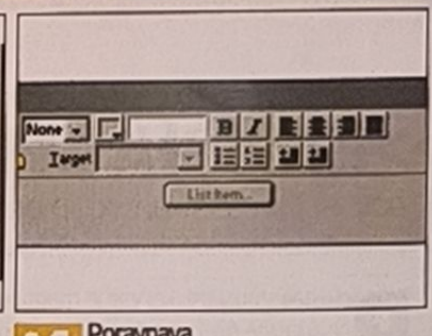
- Ustvarjali datoteke HTML.
- Dodali vsebino lastni domači strani
- Oblikovali besedilo.
- Spoznali tabele.
- Vstavili vodoravne črte.
- Uporabili hiperpovezave.

>>PREDSTAVITE SE Izdelajte lastne spletne strani









01 Naslovimo svojo stran

Z budnim očesom lahko zasledite vse lastnosti svoje strani (če želite videti lastnosti strani, izberite meni **Modify > Page Properties**). Če pa želite videti samo naslov strani, lahko to naredte v Orodjarni za dokument. če Orodjarna za dokument še ni vidna, izberite **View ➡ Toolbars > Document**. Pojavila se bo na vrhu vašega ustvarjenega dokumenta. V okence Naslov (**Title text box**), kjer zdaj piše "Untitled Document," vpišite naslov za vašo stran.

02 Shranjevanje spletnih strani

Marsikateremu uporabniku računalnik zamrzne tik pred koncem dela in večurno delo je lahko izgubljeno. Zato po vsakem zmagoslavnem dejanju kliknite na meni **File ➡ Save** ali **Save As**. Končnica datoteke je lahko .htm ali .html. Priporočljivo je, da pri snemanju izberete eno, ki jo potem stalno uporabljate. Index.htm in index.html sta dve različni datoteki in obe služita istemu namenu. A vseeno je na spletni strani potrebno uporabljati samo eno.

03 Dodajanje besedila

Odločili smo se, da bo naša stran vsebovala besedilo. Za predstavitev bomo na glavni strani vtipkali ime, podjetje, kraj, telefonsko številko in elektronski naslov. Vtipkajte ime in pritisnite [Shift]+[Enter]. Kazalec se bo pomaknil v naslednjo vrstico, brez prostora med vrsticama. če bi po tipkanju pritisnili samo [Enter], bi kazalec prestavilo za dve vrstici navzdol. Vpišite naslednji podatek in nadaljujte s kombinacijo [Shift]+[Enter] po vsakem podatku, ki ga želite postaviti v novo vrstico.

04 Poravnava

Označite vse informacije, ki ste jih vnesli na spletno stran (S pritisnjeno levo tipko miške kazalec povlecite preko imena do zadnjega znaka). V oknu z lastnostmi (Properties) pod ustvarjenim dokumentom, se najprej prepričajte, da ste v načinu HTML, in ne CSS. Med načinoma lahko preklapljate s klikom na ikono HTML/CSS (izpisana črka A). Ko ste v načinu HTML, kliknite na ikono za desno poravnavo ali pritisnite [Ctrl]+[Alt]+[R], da se označeno besedilo desno poravna.

ABIT

Ne zamudite te priložnosti....

Sun Rise Computers

Maloprodaja - Lesce
Alpska 50
Tel: 04/5302660
Fax: 04/5302666
E-mail: lesce@sunrise.si

Maloprodaja- Škofja Loka
Kapucinski trg 8
Tel: 04/5150830
Fax: 04/5150831
E-mail: sk-loka@sunrise.si

Veleprodaja in servis
Leskoškova 12
1000 Ljubljana
Tel: 01/5240288
Fax: 01/5240292
E-mail: info@sunrise.si

Ponudba velja do razprodaje zalog!!!

LITEON
CD-RW LITE ON
48X24X48 SMART BURN
Cena: 14.400,00

Monitor ADI
LCD S500
Cena: 80.990,00
S500

Albatron
ALBATRON
PX845PEV
Cena: 24.900,00

ABIT BH 7
Cena: 29.950,00

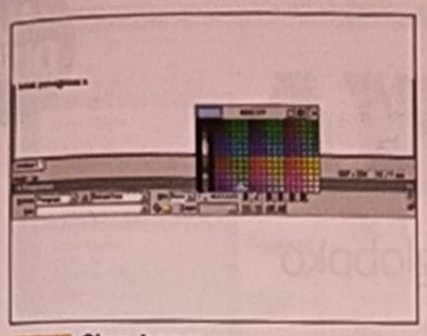
Monitor ADI
F720
Cena: 39.900,00
MicroScan F720

Trax Data Cd-R
700MB 80 MIN
50 PACK
Cena: 4.050,00

Cd-R
700MB 80 MIN
100 PACK
Cena: 5.800.00

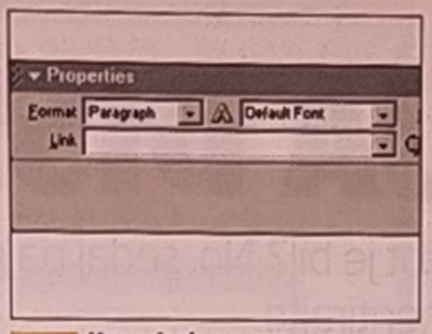
Vse cene so v sit in vsebujejo 20% ddv, ter veljajo za gotovinsko placilo!!

Za morebitne napake se opravičujemo..



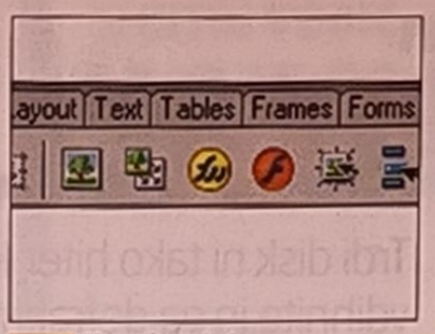
05 Slog, barva

S slogom pisave imamo v mislih ležeče, krepko ali kombinacije obeh. Poskušajte se izogniti podčrtavam, saj boste obiskovalca strani zmedli. Podčrtava tradicionalno pomeni hiperpovezavo.. Kliknite na **Text >Style** in si oglejte, katere sloge imate na voljo. Barva besedila je učinkovito orodje, kadar želimo pozornost obiskovalca strani usmeriti na določen del strani. Označite ime, v oknu z lastnostmi kliknite na ikono **Text Color** in iz tabele izberite barvo.



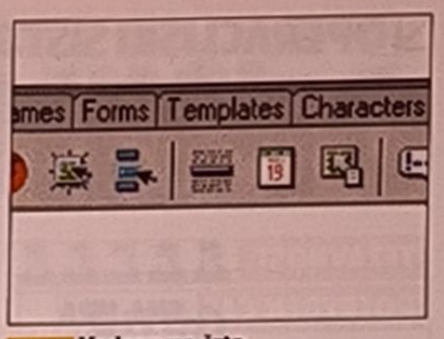
06 Ustvarjanje povezave za prejemanje pošte

Označite vaš elektronski naslov. Kopirajte ga s kombinacijo tipk [Ctrl]+[C] ali kliknite na **Edit > Copy**. Kliknite v okno **Link** v oknu z lastnostmi in napišite `mailto:`. ter prilepite kopiran elektronski naslov s [Ctrl]+[V] ali **Edit > Paste**. Potrdite z [Enter]. Če bo kdo na spletni strani kliknil na vaš elektronski naslov, se bo zagnal odjemalec za elektronsko pošto in dobili boste sporočilo.



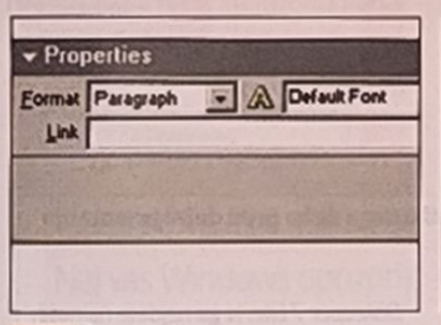
07 Uporaba tabel

Tabele omogočajo organizacijo vaših podatkov. Sestavljene so iz stolpcev in vrstic. Vsak prostor v tabeli imenujemo celica. V vrstici za vstavljanje kliknite na ikono za vstavljanje tabel, ali na **Insert > Table**. *Dreamweaver* omogoča spremembo pogleda tabele s spreminjanjem barv, debeline črt, velikosti celic... Kliknite z desnim gumbom miške kamor koli v tabeli. V meniju se premaknite na **Table** in kliknite **Select Table**. Okno lastnosti vam bo prikazal lastnosti tabele.



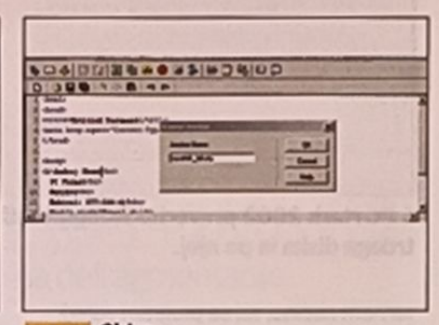
08 Vodoravna črta

Vodoravne črte uporabljamo za ločevanje poglavij – tematike besedila na vaši domači strani. Kliknite na **Insert > Horizontal Rule** ali izberite ikono **vodoravna črta** v vrstici za vstavljanje.



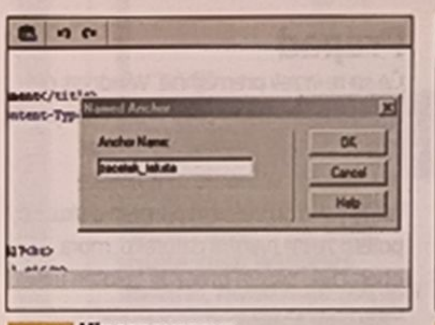
09 Povezave

Vtipkajte `http://www.pcformatslo.net`. Pritisnite [Shift]+[Enter]. Označi prvo povezavo in pritisnite [Ctrl]+[C]. Kazalec pomaknite v okno z lastnostmi – okence **Link** in pritisnite [Ctrl]+[V]. Pritisnite [Enter]. Če ne želite, da bi se spletni naslov izpisal kot hiperpovezava, izberite besedilo hierpovezave in vtipkajte: `Revija PCFormat`. Besedilo se bo spremenilo, povezava pa bo ostala nespremenjena.



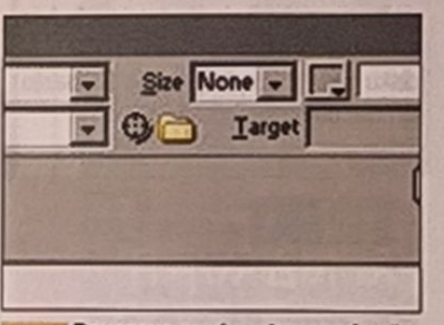
10 Sidra

Da ustvarimo povezavo v vidnem dokumentu, moramo najprej določiti mesto, kamor nas bo povezava popeljala. V *Dreamweaverju* se to imenuje iskanje cilja (target) z uporabljanjem sidra. Označite del besedila. Pritisnite kombinacijo [Ctrl]+[Alt]+[A] ali **Insert Named Anchor button** – ikona s sidrom. Vpišite ime povezave: `prvo_poglavje`. Vsaka povezava mora imeti svoje ime, najbolj praktično pa je, da se imenuje podobno kot beseda, do katere vodi.



11 Hiperpovezava

Besedilu, ki ste ga označili kot povezavo, sledi sidro, kar program razume kot cilj. Ko ste ustvarili cilje, ustvarite še povezave do njih. Vnesite besedilo za prvo sidro. Pomaknite se do prvega sidra (besedilo mora ostati označeno) in v oknu z lastnostmi kliknite na ikono kroga s tarčo in jo povlecite do sidra. V oknu se bo pojavilo ime za prvo povezavo (#prvo_poglavje). Besedilo na vrhu datoteke, se bo obarvalo modro in podčrtalo, kar pomeni, da je hiperpovezava.



12 Povezave med podstranmi vaše domače strani

Ustvarili bomo povezavo iz datoteka index.htm na tekst.htm. V index.htm, pod povezavami, ki ste jih ustvarili, vtipkajte: Tekst. Označite ga. V oknu z lastnostmi kliknite na ikono **Browse for File** in poiščite datoteko tekst.htm. Ko datoteko izberete, kliknite na **OK**. Testiraj povezavo s pritiskom na tipko [F12] v predogledu.

sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava

EON

NA DISKU

↘OPERACIJSKI SISTEM

OPTIMIZACIJA DISKA

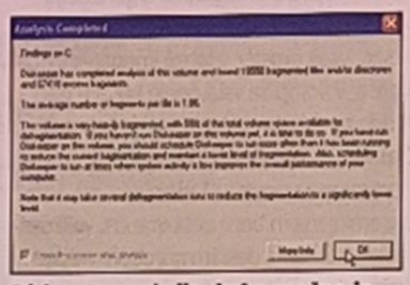
TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS ENA URA

Trdi disk ni tako hiter kot je bil? No, sedaj pa globoko vdihnite in ga defragmentirajte.

Vaš PC potrebuje nenehno pozornost. Vključite ga in igrajte igre, urejujte besedilo ali deskajte po spletu in čez čas se bo pričel upirati že ob najmanjši provokaciji. Toda prej ob nedolžnem odpiranju datoteke nikoli ni pričel manično škrtati po disku. Seveda ni, rešitev pa je defragmentacija trdega diska.

Ko Windows zapisujejo na trdi disk, poiščejo prvi prazen prostor na disku. Na začetku je to smiselno – saj pričakujete, da bo datoteka B sledila datoteki A. A ko zbrišete nekaj datotek, se na trdem disku pojavijo vrzeli, Windows jih opazijo in nove datoteke zapisujejo tja.



***Diskeeper* razkrije, kako močno je pogon defragmentiran – kar razloži, zakaj se sistem tako dolgo zaganja.**

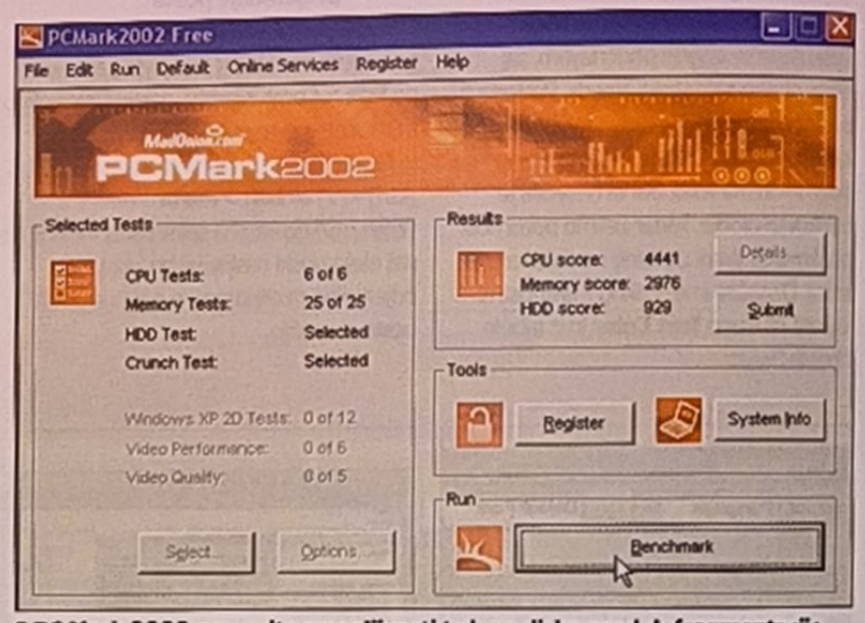
Prepad

Če so te vrzeli premajhne, Windows del datoteke zapišejo v prvo vrzel, nato pa išče naslednjo, v katero bo zapisal preostanek. Sčasoma so datoteke razmetane po celotnem trdem disku. Ko potem želite naložiti datoteko, mora operacijski sistem preiskati celoten trdi disk, rezultat pa so slabše zmogljivosti.

Na srečo je v Windows vdelano orodje Defrag, katerega poženete da sortirate datoteke na disku, tako da so lepo razporejene. Žal pa Defrag ni idealno orodje, še posebej v Windows 98 in ME, kjer priporočamo zagon v varnem načinu, saj se program zaradi kakršne koli aktivnosti diska (recimo program v ozadju ali ohranjevalnik zaslona) vrne na začetek in proces začne znova.

"Čez čas se začne trdi disk upirati že ob najmanjši provokaciji"

Prav zato smo se obrnili k odličnemu neodvisnemu orodju z imenom *Diskeeper 7 Lite*, ki ga najdete na naših ploščkih. Gre za manjšega brata odličnega orodja za defragmentiranje in čeprav ne preverja stanja fragmentacije datotek in ga po potrebi razreši (za to potrebujete polno različico), pa lahko še vedno analizira trdi disk in defragmentira datoteke med delovanjem programov. Preden poženete *Diskeeper*, je dobro, da najprej preverite integriteto trdega diska. Windows 98/ME zaženite v varnem načinu, kliknite na **Start➡Poženi**,



S PC Mark 2002 preverite zmogljivosti trdega diska pred defragmentacijo trdega diska in po njej.

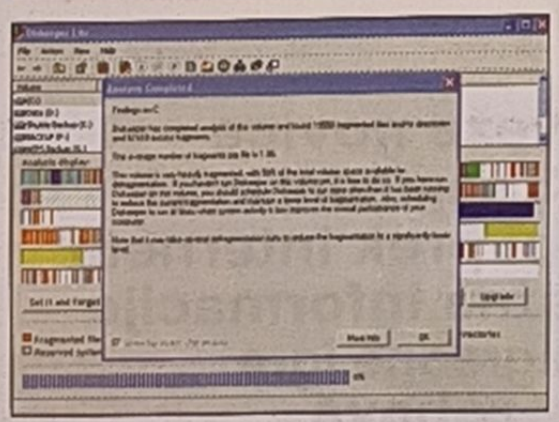
TRIKI & NASVETI

>>MERJENJE

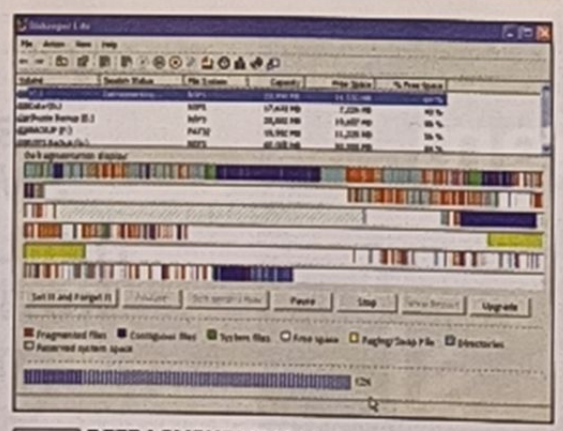
PRED PRIČETKOM Čeprav bi morali takoj opaziti razliko med močno fragmentiranim in sveže defragmentiranim trdim diskom, pa si boste dušo najbolje olajšali s kakšnimi oprijemljivimi rezultati. Zatorej pred pričetkom defragmentiranja poženite *PC Mark 2002* (katerega smo naložili na ploščke) in si zabeležite rezultate za vsak pogon.

REZULTAT Defragmentirajte vse trde diske, nato pa na vsakem spet poženite *PC Mark 2002* – rezultati bi morali biti veliko boljši.

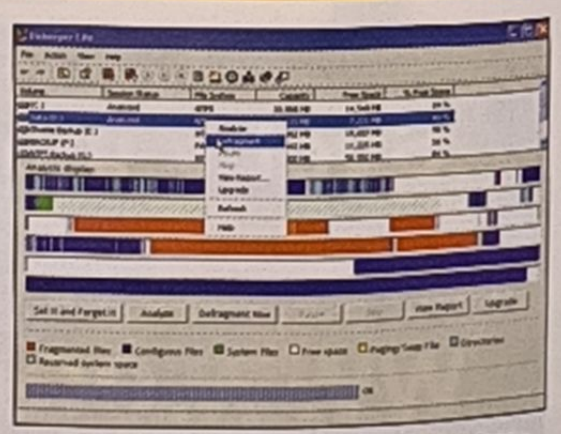
>>ČAS JE ZA DEFRAGMENTACIJO Poženite *Diskeeper Lite*, da ohranite disk v dobri formi.



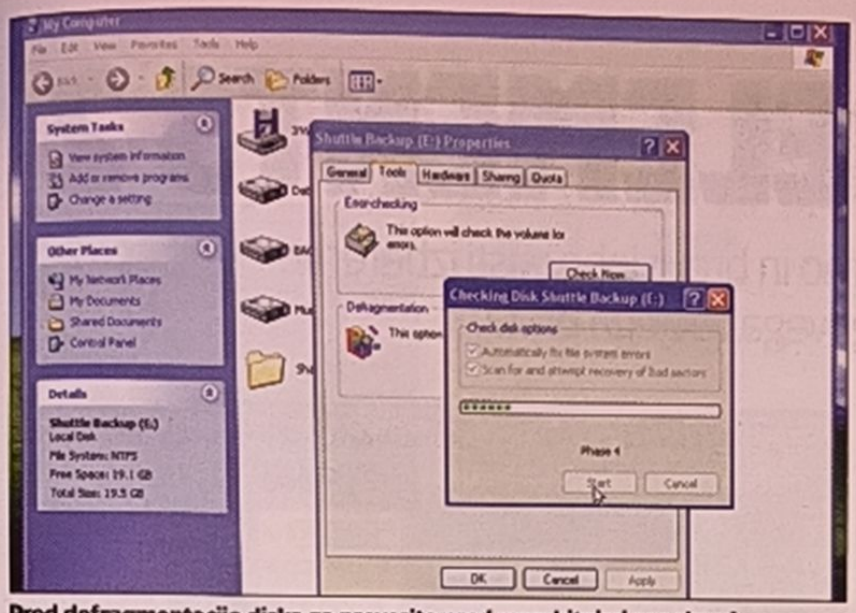
01 ANALIZA Poženite *Diskeeper Lite*, z desnim gumbom kliknite na pogon, ki si ga želite ogledati in izberite **Analyze**. Po nekaj trenutkih vam *Diskeeper* sporoči stanje pogona. Stvar si podrobno oglejte in kliknite na **OK**.



02 DEFRAGMENTACIJA Verjetno je vaš disk močno fragmentiran. Z desnim gumbom miške kliknite na pogon in izberite **Defragment**. To lahko traja precej časa in poganjanje programov proces še dodatno upočasni, zato vam priporočamo, da *Diskeeper* zaganjate samostojno.



03 PONOVNI ZAGON Iz kakršnega koli razloga – recimo pomanjkanje prostora zavoljo prevelike fragmentacije – se lahko odločite, da se *Diskeeper* ni dobro odrezal. Ponovno opravite prvi in drugi korak, dokler ne dosežete zadovoljive ravni fragmentacije.



Pred defragmentacijo diska ga preverite pred morebitnimi napakami.

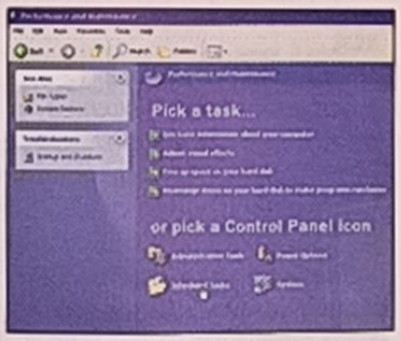
vtipkajte scandisk in pritisnite [Enter]. W Windows XP odprite **My Computer**, z desnim gumbom miške kliknite na pogon, ki ga želite preveriti in izberite **Properties➡Tools**. Kliknite na **Check now...** da poženete **ChkDsk** – če preverjate pogon C, morate ponovno pognati računalnik, da preverite trdi disk.

Če je s pogonom vse v redu, je čas za defragmentacijo. Ne samo, da vam bomo pokazali kako to storite, naučili se boste tudi kako nastaviti, da se bo *Diskeeper* zagnal vsak mesec, tako da vaš pogon ne bo nikoli več kaotičen.

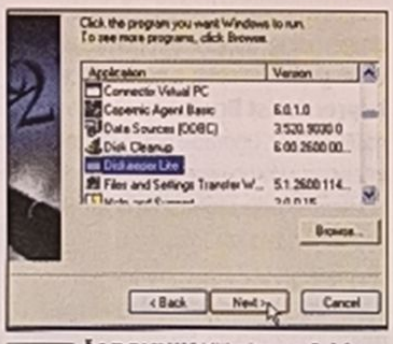
PCF

>>DOGOVORI ZA SESTANEK

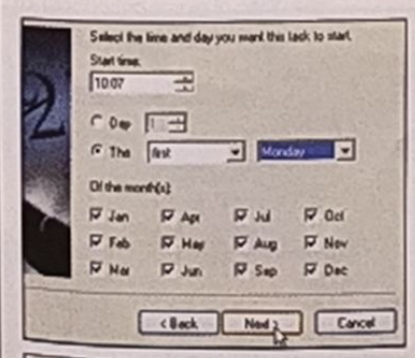
Naj vas Windows opozorijo na defragmentacijo



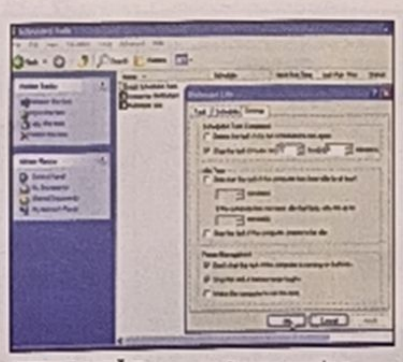
01 **OPOMNIK** *Diskeeper Lite* sicer nima vgrajenih vseh možnosti za razporejanje opravil, vendar vas lahko opomni na defragmentacijo sistema. Odprite **Control Panel**, kliknite na **Performance and Maintenance**, nato pa izberite **Scheduled Tasks**.



02 **ČAROVNIK** Kliknite na **Add Scheduled Task**, nato pa kliknite na **Next**. Pomaknite se po seznamu **Application**, izberite **Diskeeper Lite** in kliknite na **Next**. Priporočamo, da *Diskeeper* poganjate vsak mesec.



03 **ZMENEK** Izberite dan v mesecu, ko naj se program zažene – izberete lahko datum ali pa specifičen dan, kot je na primer prvi ponedeljek v mesecu. Kliknite na **Next**, nato vnesite geslo in kliknite na **Next**, nato pa še na **Finish**.



04 **VEČ** Da nastavite napredne možnosti, odprite **Scheduled Tasks** in dvokliknite na svoje opravilo. V jezičku **Settings** določite, ali naj računalnik pred zagonom opravila miruje in ali naj se zbudi, da požene to opravilo.

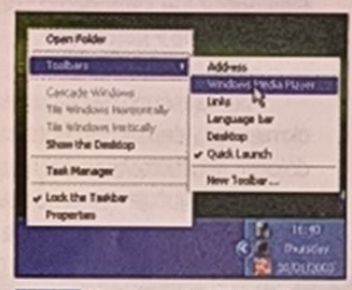
↘ HITRI VODIČ

WIN NAMIGI

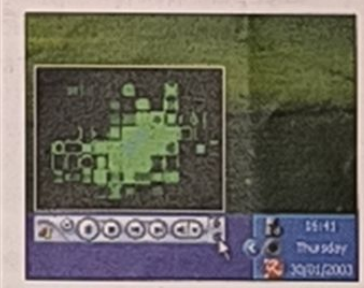
Prevzemite nadzor nad sistemom

MEDIA PLAYER 9 V OPRAVILNO VRSTICO

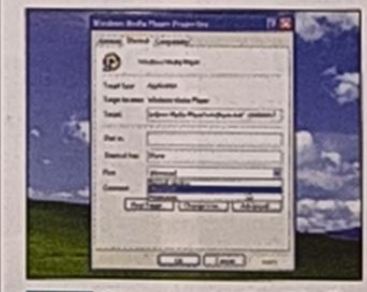
Z njegovo lepo opravilno vrstico naj bo Media Player vedno pri roki (le Win XP).



01 **Ko ste naložili Media Player 9 (to lahko storite skozi Windows Update), boste našli povsem novo orodjarno. Z desnim gumbom kliknite na Taskbar in izberite Toolbars➡Windows Media Player.**



02 **Vsakič ko v Media Playerju kliknete na gumb Minimise, se pojavi orodjarna – program razširite na cel zaslon s klikom na ikono v spodnjem desnem delu traku, z gumbom nad njim pa si ogledate majhno vizualizacijo.**



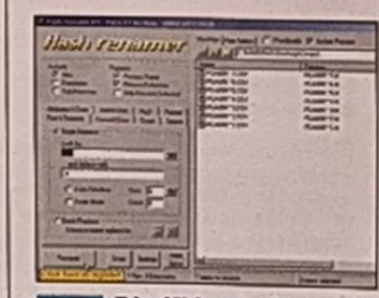
03 **Ob zagonu naj se Media Player prikaže v pomanjšani obliki. Poiščite bližnjico, z desnim gumbom kliknite nanjo in izberite Properties. Iz roletnega menija Run izberite Minimized in kliknite na OK.**

HITRO PREIMENUJTE DATOTEKE

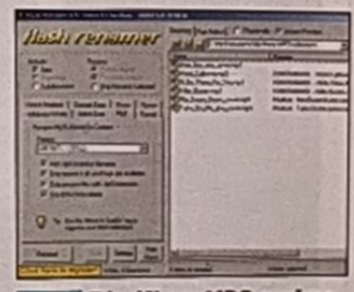
NA DISKU

Imate polno mapo datotek, ki jih želite preimenovati? Potem potrebujete to priročno orodje...

01 **S ploščka namestite Flash Renamer. V desnem oknu izberite jeziček Directory za izbiro določene mape ali pa uporabite jeziček Free Select, da povlečete datoteke iz več lokacij in jih preimenujete.**



02 **Z jezički na levi opravite univerzalne spremembe. Izberete lahko spreminjanje datotek, map ali podmap, svoje spremembe pa lahko omejite na datoteko, končnico ali tiste datoteke, ki jih ročno izberete v desnem oknu.**



03 **Z jezičkom MP3 preimenujte zbirko svojih MP3-jev, glede na različne kategorije, kot so izvajalci ali imena datotek. Jeziček Enum omogoča zaporedno številčenje datotek v katerem koli vrstnem redu.**

↘UREJANJE FOTOGRAFIJ

PHOTOSHOP ELEMENTS 2

TEŽAVNOST

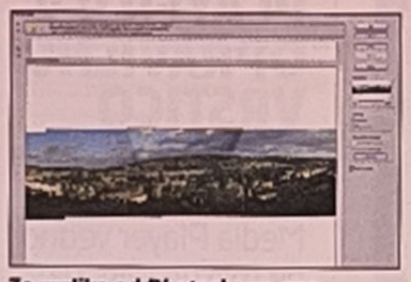
POTREBEN ČAS 30 MINUT

Neusmiljeno skomignemo in brez slabe vesti izberemo *Elements* namesto njegovega večjega brata.

NA DISKU

V sakdo, ki jemlje grafično oblikovanje resno, ve, da je Adobov *Photoshop* nesporen kralj v branži, ko gre za urejanje – ponuja namreč več moči in je bolj fleksibilen od katerega drugega tovrstnega programa. Takšne moči pa ni mogoče upravljati kar z levo roko in če niste zatrdno prepričani v svoje početje, boste še kako zmedeni.

Vstopite torej v svet *Photoshop Elements 2*, svet demonstracijske različice, ki jo lahko najdete na naših diskih. *Elements* je poenostavljena različica *Photoshopa*: isti vmesnik, ista odlična orodja, a veliko bolj prijazen program in celo vidno hitrejši pri določenih nalogah.



Za razliko od *Photoshopa*, zna *Elements 2* kar samodejno združiti več fotografij v panoramo.

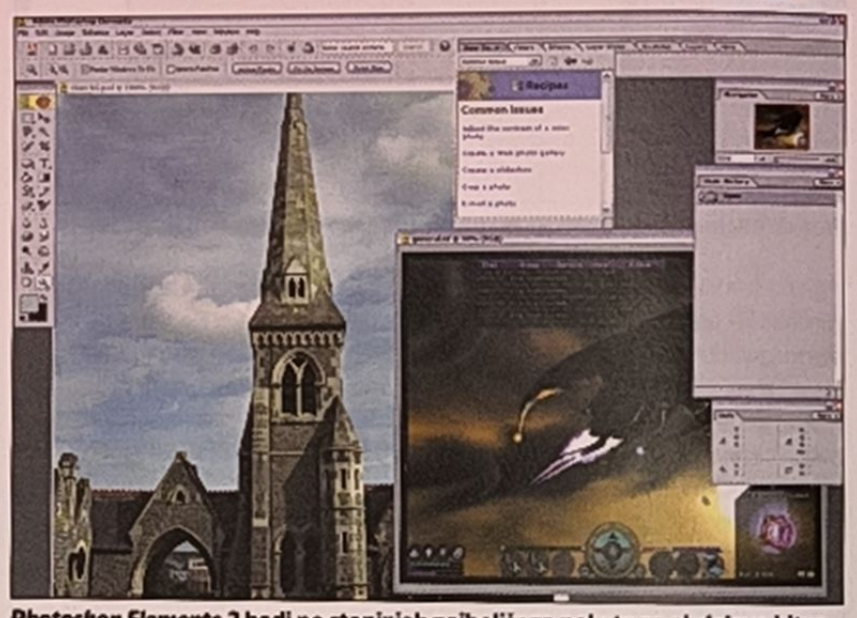
Poenostavljeno pa ne pomeni vedno okrnjenega – čeprav *Elements* pogreša določen del *Photoshopa*, kot na primer kanale, pa vključuje določene nove funkcije. Tako na primer ne boste našli orodja za odstranjevanje učinka rdečih oči ali orodij za združevanje fotografij, ki jih pozna *Photoshop*.

S *Photoshop Elements 2* je obdelava fotografij hitra in intuitivna. Pogovorno okno z namigi sproti pojasnjuje, čemu je namenjeno izbrano orodje ali paleta, pogovorno okno **Recipes** pa ponuja nasvete, kako lahko čim elegantneje in hitreje izvedete določene standardne operacije, kot so spreminjanje velikosti fotografij ter popravljanje in optimizacija le-teh. Program prav tako vključuje zelo natančne vodiče, ki vas bodo popeljali skozi večino številnih orodij in možnosti, ki jih ponuja *Elements*.

Čeprav je *Elements* odlično orodje za obdelavo digitalnih fotografij, ga je mogoče uporabiti tudi za celo vrsto drugih nalog. Ustvarili ali optimizirali boste lahko grafiko za splet, s pomočjo orodja **Impressionist Brush** boste lahko naslikali slike, uporabili boste lahko plasti in izbire za kombiniranje slik, s prefinjenim učinkom orodja **Liquify** pa boste lahko popačili katero koli fotografijo.

Elements 2 zna ustvarjati celo vektorske oblike in besedila, ki jih je mogoče obdelovati. Seveda ne bo nikoli ogrozil položaja, ki ga imajo profesionalna orodja za namizno založništvo, a boste z orodji, ki jih poseduje, lahko izdelali kak letak.

Če povzamemo: *Elements 2* poseduje večino moči *Photoshopa* – in nekaj novih trikov – za majhen del cene in manj truda. Demonstracijsko različico z našega diska boste lahko uporabljali 30 dni, tako da boste imeli dovolj časa, da raziščete možnosti, ki jih ponuja. Če vas že od nekdaj zanima, zakaj so profesionalci tako navdušeni nad *Photoshopom*, si oglejte *Elements 2* in ugotovite sami. **PCF**



***Photoshop Elements 2* hodi po stopinjah najboljšega paketa za obdelavo bitne grafike vseh časov, povrhu tega pa je neprimerno enostavnejši za uporabo.**

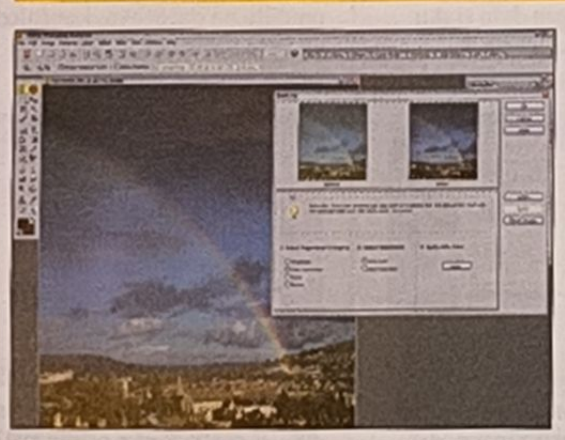
TRIKI & NASVETI

>>UPORABA ZGODOVINE RAZVELJAVLJAVITEV

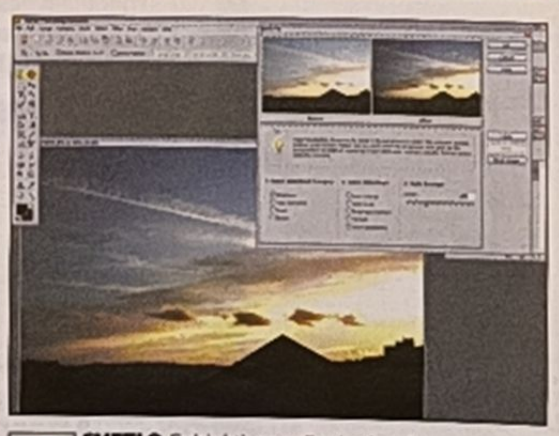
KAJ JE Paleta z zgodovino razveljavitev (**Undo History**) vam lahko reši življenje. Gre preprosto za večkratno razveljavitev – našteti so vsi ukazi, ki ste jih uporabili na fotografiji, tako da se lahko hitro vrnete na stanje, ki vam je nazadnje odgovarjalo, ali pa ustvarite novo fotografijo določene točke vašega dela.

KAKO DELUJE Privzeto se shranjuje 20 dejanj, a lahko to vrednost zvišate tudi do 100 z uporabo menija **Edit→Preferences**. Zapomnite pa si, da se ta zgodovina ne shranjuje skupaj s fotografijo.

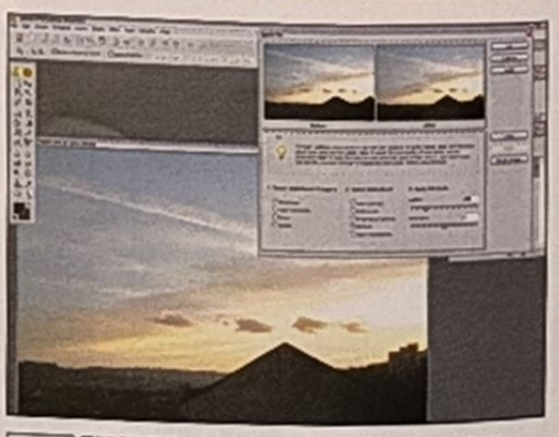
>>POBARVAJ ME NEŽNO S popravljenimi barvami bo vsaka slika izgledala bolje.



01 QUICK FIX Z uporabo menija **Quick Fix** lahko preizkusite različne popravke na sliki. Z uporabo možnosti **Auto Color** bo tale fotografija mavrice takoj izgledala bolje, saj ni več rumenega nadiha, barve pa so globlje. Preizkušajte še ostale, da vidite njihove učinke.



02 SVETLO Subjekti, osvetljeni od zadaj, so ponavadi preveč ali premalo osvetljeni. Za zatemnitev sončnega zahoda smo uporabili **Adjust Backlighting** in sedaj oblaki in nebo izgledajo še bolj dramatično. S to možnostjo boste spremenili samo svetle dele slike.



03 TEMNO Z možnostjo **Fill Flash** pa lahko hitro osvetlite temne dele slike v ospredju. Kot že ime pove, gre za bliskavico z manjšo osvetlitvijo, ki jo je primerno uporabiti pri fotografiranju predmetov, ki so osvetljeni od zadaj. Oba učinka lahko tudi kombinirate.

>>POPRAVLJANJE SLIKE

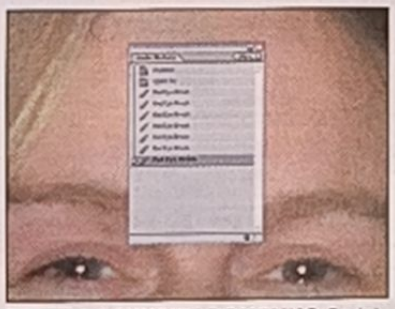
Tudi najboljše je mogoče še izboljšati.

01 TEŽAVE Tudi če je fotografija zadovoljiva na prvi pogled, jo je običajno mogoče izboljšati na več načinov, če ste v to pripravljeni vložiti malce dela. Ta fotografija je sicer čisto v redu, a ima vseeno nekaj problematičnih delov.

02 BARVE Najprej se bomo pozabavali z nekaj barvnimi popravki. V oknu **Quick Fix** izberemo **Auto Contrast**, da poživimo sliko, nato pa zmanjšamo svetlost ter zasičenost slike, da bodo odtenki kože izgledali realistično..

03 RDEČE OČI Na fotografijah, posnetih z močno bliskavico v temnem prostoru, imajo ljudje strašljivo rdeče oči, ker se svetloba čudno odbije od razširjenih zenic. *Elements 2* ima poseben čopič za takšne primere.

04 ČOPIČ Izberite čopič in prilagodite njegovo velikost z uporabo drsnika. Čopič naj bo malenkost večji od zenice. Nadomestno barvo lahko prav tako zamenjate, če vam črna ne odgovarja, a ponavadi ta dobro služi.



05 POSKUSITE PONOVNO Sedaj kliknite na rdeče dele in povlecite. Če rezultat ni tak, kot ste pričakovali, razveljavite dejanje (**Undo**), da se vrnete na predhodno stanje in poskusite ponovno.

06 IZOSTRITE Objektiv je bil usmerjen bolj na ozadje, kot na obraze. Ker fokusa ne moremo radikalno spremeniti, bomo uporabili filter **Sharpen**. Čudno poimenovano orodje **Unsharp Mask** je najboljša izbira.

07 IZBIRA Izostrili bi radi samo ospredje, zato najprej označimo področje. Z uporabo orodja **Selection Brush** na najlažji način označimo kompleksne dele fotografij – preprosto poslikate področja, ki jih želite označiti.

08 OSTRENJE Sedaj kliknite na **Select→Inverse** da izberete ospredje in nanesete **Unsharp Mask.** Preizkušajte nastavitve, dokler ne dobite želenega rezultata. Z drugimi nastavitvami lahko fotografijo dodatno izboljšate.

↘ VEČPREDSTAVNOSTNA ZABAVA

PRETOČNI AVDIO NA DISKU

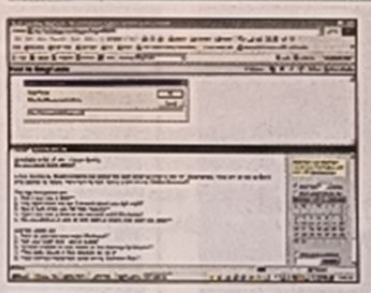
Preko interneta lahko poslušate radio – in vse skupaj tudi posnamete.

Koncept pretočnega avdia/videa je že stara zadeva. Tisti s širokopasovnimi povezavami že kar nekaj časa navdušeno poslušamo radio samo še preko interneta. Problem pa nastane, ko veste, da bo na sporedu kakšna izjemno zanimiva oddaja, vas pa ne bo doma, da bi jo lahko poslušali. Če gre za lokalno radijsko postajo, lahko oddajo posnamete na navadno kaseto in jo potem poslušate in upate, da se je oddala posnela v celoti. Kaj pa če lahko določeno radijsko postajo poslušate samo preko interneta?

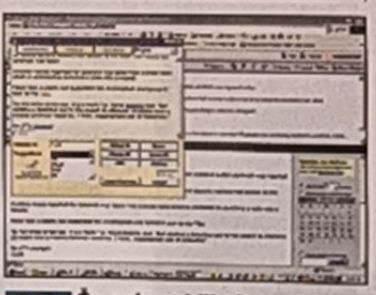
Rešitev je precej enostavna, reče pa se ji *TotalRecorder*. Gre za preprost programski snemalnik zvoka, ki ga lahko uporabite še za celo vrsto drugih opravil, tokrat pa si bomo ogledali, kako lahko pretočni avdio shranite na disk. Za začetek oddeskajte na spletno stran www.hightcriteria.com in snemite *TotalRecorder*. Obe izvedbi, Standard in Professional Edition sta v poskusnih različicah, ki jih lahko neomejeno uporabljate, le da so posnetki omejeni na 40 sekund. Nam je bila bolj všeč različica Professional, so pa nastavitve pri obeh praktično identične. **PCF**

>>NAJ GLASBA ZAIGRA

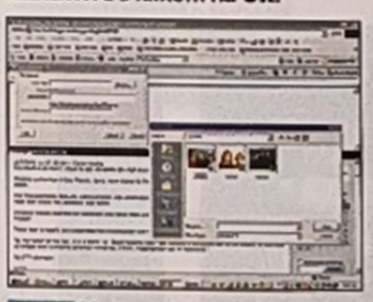
Do melodij v štirih korakih.



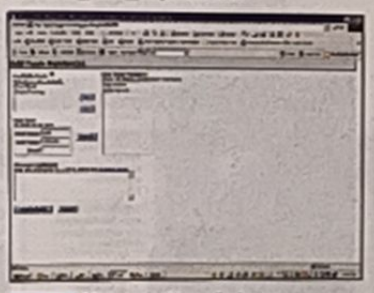
01 Najprej se odpravite v **Options→System settings.** V oknu sistemskih nastavitev za zvok, na jezičku **Audio** preverite, da je kot privzeta naprava za predvajanje in snemanje zvoka naveden gonilnik *TotalRecorder* (Playback/Record through TotalRecorder). Potrdite nastavitve s klikom na **OK.**



02 Še enkrat kliknite na **Options**, a tokrat v spustnem meniju izberite **Settings.** Ker želimo zvok posneti v format **MP3**, kliknite na istoimenski jeziček in v izbirnem oknu navedite kodek za **MP3**, ki je nameščen na računalniku. **MP3** kodeke, najdete na **www.highcriteria.com/tr_ext_mp3.htm.**



03 V pogovornem oknu **Configuration** kliknite še na jeziček **Open/save**, ter izberite mapo, v katero se bo shranjevala začasna datoteka ter mapo, v kateri bo shranjen končni posnetek. Poženite program za pretočni avdio, ki ga imate namen uporabljati in aktivirajte želeno povezavo.



04 Ko se prične želena oddaja, skladba ipd., kliknite na gumb za snemanje in snemanje se prične. Ko je želenega odlomka konec, prekinite snemanje in posnetek shranite z izbiro **File→Save As.** Izberite ime datoteke in počakajte, da se pretvori in shrani.

↘ TAKOJŠNJE SPOROČANJE

KLEPET PO SPLETNI KAMERI

Včasih smo pretirano narcisoidni in želimo, da nas med klepetom vsi vidijo.

TRIKI & NASVETI

>>OSTANITE NA TEKOČEM

ZORNI KOT Namesto da bi sodelovali v klepetu po spletni kameri, se lahko odločite za bolj voajerski pristop. Na voljo je dovolj strani, ki omogočajo, da se sprostite in uživate. Tako si lahko recimo na **www.camcentral.com** ogledate žive posnetke iz živalskega vrta v San Diegu in pristanišča v Sydneyu.

PAZITE NA Če želite nekaj drugačnega, poizkusite **http://webcams.flyonthewall.tv**, kjer si lahko ogledate karaoke v New Orleansu in živ prenos iz restavracije Antonio's Pizza v Massachussetsu.

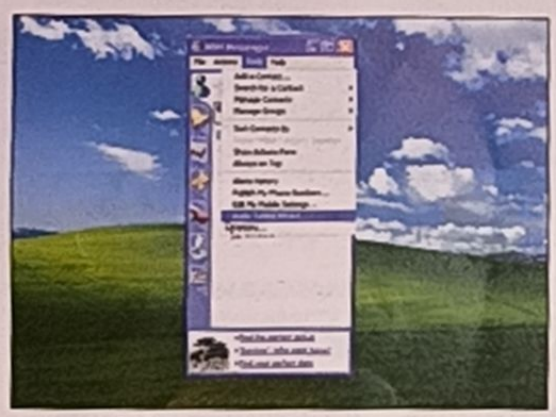
TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS **45 MINUT**

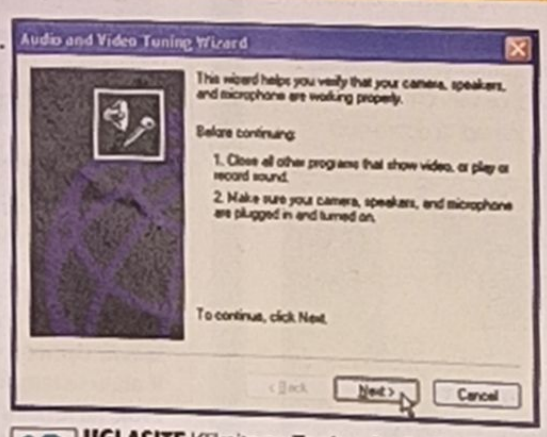
Slavni angleški igralec Bob Hoskins je nekoč porekel: "Dobro je govoriti," in veliko ljudi je njegov nasvet sprejelo kot suho zlato. Oglejte si le številke o uporabljanosti priljubljenih programov za takojšnje sporočanje, kot so *MSN*, *Yahoo!* in *ICQ* in kmalu boste ugotovili, da ima vsak milijone klepeta željnih uporabnikov. Čeprav je to odličen način, da ostanete v stiku s prijatelji in da srečate nove ljudi, pa zna biti takojšnje sporočanje včasih neosebno. No, za dobrih pet tisočakov lahko online klepetanje ponesete na naslednjo stopnjo. Vas zanima? Seveda vas. Vse kar potrebujete je spletna kamera, s katero PC pretvorite v video telefon. Sedaj lahko vidite in slišite osebo, s katero se pogovarjate.

Ko kupujete spletno kamero, boste za

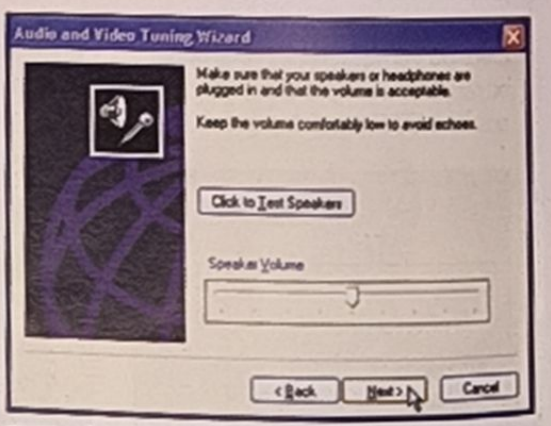
>>VIDEO KLEPET Z MSN MESSENGERJEM Malce nastavljanja in že lahko pričnete.



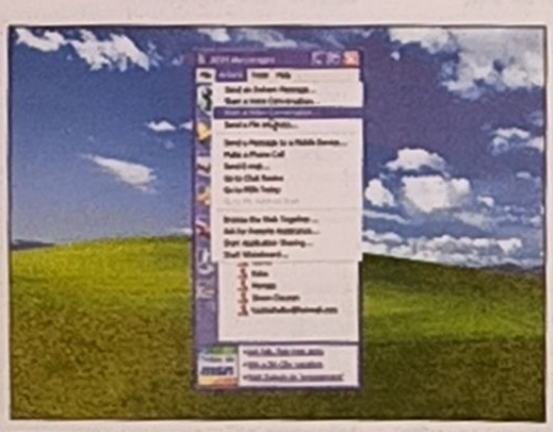
01 ZAČETEK Preden pričnete z video pogovorom, morate v *MSN Messengerju* nastaviti možnosti za zvok in sliko. Slušalke in mikrofon naj bodo priključeni na računalnik.



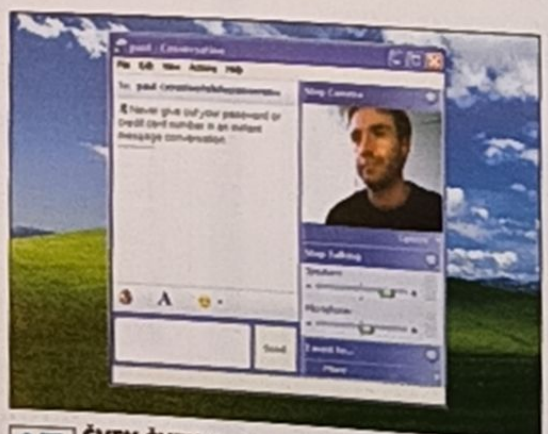
02 UGLASITE Kliknite na **Tools➡Audio Tuning Wizard**, da zaženete čarovnika. Spletno kamero postavite v željen položaj, preverite da so slušalke in mikrofon priključeni, nato pa opravite testiranje zvoka.



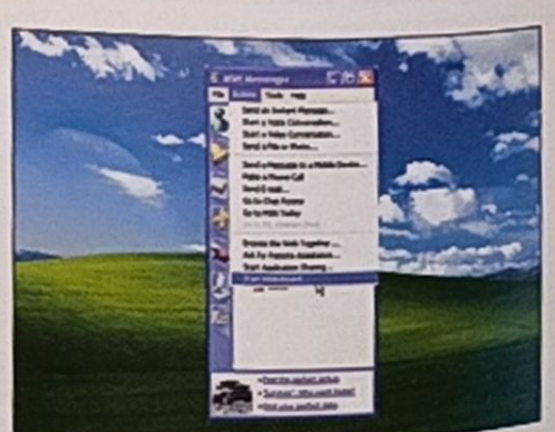
03 ČAS ZA BESEDILO Med teste spada najnižja dovoljena glasnost mikrofona, za kar boste morali prebrati kratko besedilo. S tem si zagotovite optimizacijo, še preden pričnete s pogovorom.



04 VIDEO ZVEZDA Ko opazite enega od svojih prijateljev, lahko pričnete z video klepetom – kliknite na **Actions➡Start a Video Conversation**. Izberite kontakt iz seznama in kliknite na **OK**, da pošljete zahtevo po video pogovoru.



05 ČVEK ČVEK Ko druga oseba privoli v pogovor, se bo njena slika prikazala v oknu *Messenger*. Klepetate lahko preko slušalk in mikrofona, če pa je kakovost prenizka, se raje odločite za tipkovnico.

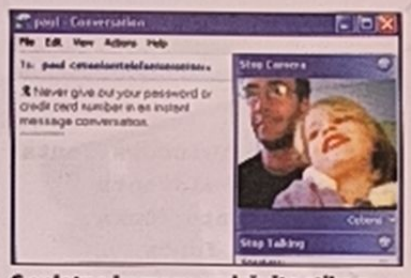


06 KO VAS NI Tudi med video klepetom lahko uporabljate klasične funkcije *Messengerja*. Tako lahko pošiljate in prejemate datoteke in podobno.

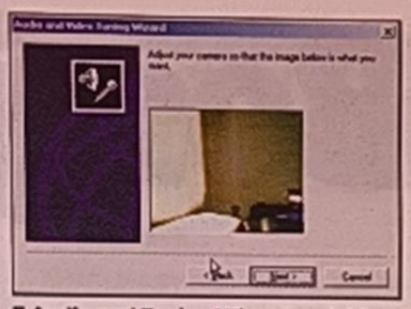
več denarja dobili tudi kamero z boljšimi specifikacijami. Pozanimajte se predvsem za najvišjo ločljivost in število sličic na sekundo, ki jih lahko proizvede – višja kot je številka, boljše, saj to pomeni bolj tekoč video in boljšo izkušnjo. Ko boste v Windows namestili spletno kamero, program za takojšnje sporočanje ne bi smel imeti težav s prepoznavo.

Osebni dotik

Ne samo da boste videli svoje spletne prijatelje, spletna kamera je priročna tudi za vzpostavljanje stikov s prijatelji in člani družine, ki živijo v oddaljenih krajih, v katere je telefonski klic zelo drag. Ker jih



S spletno kamero vzdržujte stike z oddaljenimi prijatelji.



Z Audio and Tuning Wizardom lahko nastavite zvok in fokus kamere.

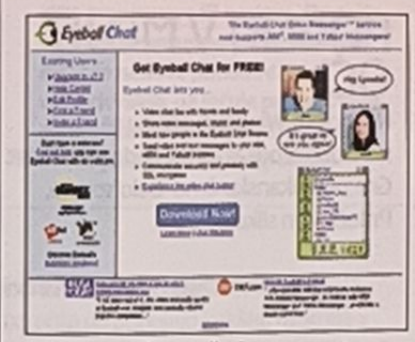
ne morete videti v živo, je komunikacija preko spletne kamere, ko lahko vidite njihove reakcije v realnem času, še kako dobrodošla. Komunicirate lahko preko tipkovnice, še bolje pa je, da si omislite mikrofon in zvočnike, čeprav je kakovost odvisna od hitrosti povezave.

Prvi klepet preko spletne kamere bo zabaven in istočasno čuden. Če uporabljate *MSN Messenger* in podobne, boste videli sogovornika in predogled tega, kar vidi vaša kamera – vas. Po dolgem obdobju "nevidne" komunikacije, se boste akutno zavedali lastnega vedenja, vendar bo to sčasoma minilo.

PCF

>>GOVORICA OČI

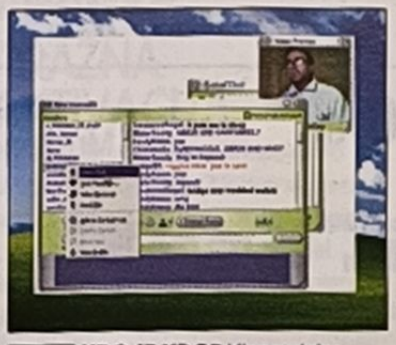
Klepetalnica za ljudi, kot ste vi (s spletnimi kamerami).



01 IZ OČI V OČI Čas je za zabavo s spletno kamero. Iz naših ploščkov namestite *Eyeball Chat*. Gre za video sporočilni program, s katerim lahko najdete nove prijatelje in komunicirate z enako mislečimi.

02 KRIZA IDENTITETE Preden pričnete uporabljati program, potrebujete uporabniški ID. Kliknite na povezavo v programu ali pojdite na **www.eyeballchat.com/download/register.php**, kjer se registrirate.

03 OBČUDUJTE SE Ko ste registrirani, se prijavite v program. Samodejno vidite predogled svoje spletne kamere. Nihče vas ne more videti dokler ne sprejmete povabila za pogovor iz oči v oči.



04 KDO JE KDO? Klepetalnice omogočajo iskanje ljudi glede na starost, hobije in geografsko lokacijo. Za pogovor iz oči v oči preprosto kliknite na uporabniško ime in pošljite zahtevek.

↘ PRENOS PODATKOV

VARNOSTNE KOPIJE V WINDOWS XP

Pozabite na orodje za varnostne kopije, raje preizkusite File and Settings Transfer Wizard.

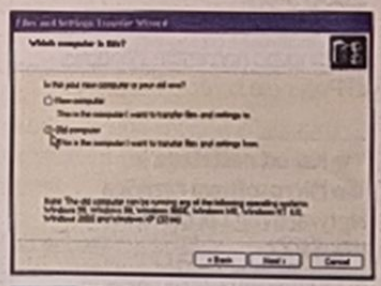
Čeprav imajo Windows XP lastno orodje za izdelavo varnostnih kopij, to ni nujno najboljše orodje. Za začetek ne morete zapisovati neposredno na CD. Poleg tega so možnosti za arhiviranje specifičnih delov sistema precej omejene. Odgovor je še eno orodje iz nabora Windows XP, **File and Settings Transfer Wizard**, ki je namenjen vsem, ki želite prenašati podatke iz starega PC-ja na novega. Vendar pa se lahko kosa z večino orodij za izdelavo varnostnih kopij.

PCF

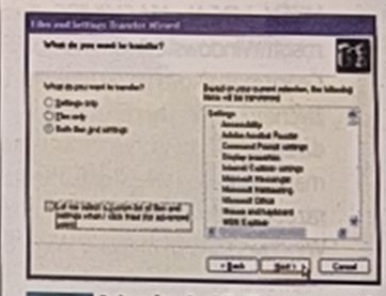
>>VARNOST

Sprotno arhiviranje podatkov je pomembno.

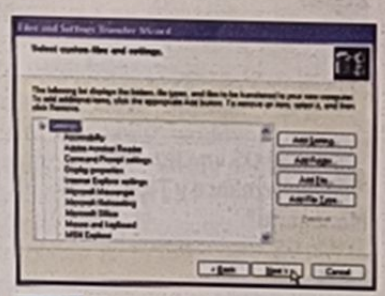
01 Določite lahko specifično datoteko, ki jo želite arhivirati. Kliknite na Start→All Programs→Accessories→System Tools in izberite File and Settings Transfer Wizard.



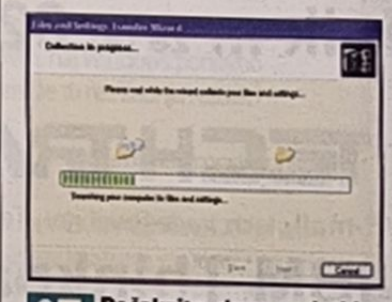
02 Med arhiviranjem, obkljukajte možnost Old computer option in izberite Next. Program nato preišče sistem za pogone za arhiviranje. Izberite želeno napravo.



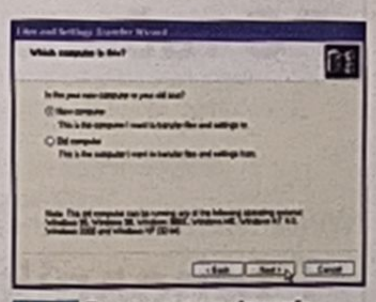
03 Izberite kaj želite prenesti (Transfer). Izberite možnost Both files and settings option in obkljukajte okvir, ki omogoča prilagajanje izbire.



04 Na naslednjem zaslonu so datoteke, mape in nastavitve, ki se bodo prenesle. Če česa ne želite, to označite in kliknite na Remove.



05 Počakajte, da se podatki zberejo - potreben čas je odvisen od količine podatkov. Ko je prenos zaključen, kliknite na Finish.



06 Za ponovno nalaganje arhiviranih podatkov, še enkrat poženite File and Settings Transfer Wizard. okrat izberite New computer in sledite navodilom na zaslonu.

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vaša vprašanja

HITRI KVIZ

Do kod seže vaše znanje?

1 Kaj naredite, ko prvič opazite napako Windows 2000 Stop?
a) Ponovno zaženete računalnik
b) Ponovno namestite Windows
c) Poženete konzolo Recovery

2 Kaj od naštetega je Microsoftova različica Netwarovega protokola IPX/SPX?
a) MS IPX/SPX
b) NetBIOS
c) NWLink

3 Koliko prekinitvenih vrstic je podpiral procesor 8088?
a) 7
b) 8
c) 15

4 Kateri OS ima jeziček Performance v Task Managerju?
a) Win 95
b) Win 98
c) Win 2000

Odgovori na strani 109.

Pomoč je na voljo tukaj!

Preobjeden velikonočnih dobrot, se spet malce porejeni Boštjan odpravi v temačne globine računalniških napak.

DODELAVE OS

POPRAVILO PISAV

Ko odprem *MS Works* ali *Publisher 98*, se zaganjata celo večnost. Poleg tega nekateri dokumenti na zaslonu izgledajo čudno in ko jih poskušam natisniti, tiskalnik izpljune same čudne znake.

Mitja Dekleva, Ljubljana

Kaže, da so se okvarile pisave. Najboljši način za odpravljanje te napake je, da odstranite vse pisave, ki niso lastne Windows in nato ponovno namestite programe, ki vsebujejo lastne pisave, kot je recimo *MS Publisher*.

Najprej z regeditom zbrišite registrski ključ za pisave **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Fonts.** Če vas pohajkovanje po registru dela živčnega, ključ najprej izvozite v datoteko. Sedaj v c:\windows ustvarite mapo z imenom **Newfonts.** Sedaj razpakirajte datoteke s pisavami iz Windows CD v to mapo. V Win 98 odprite DOS okno in vtipkajte:

```
extract /a /e
d:\win98\win98_22.cab
*.ttf /l
c:\windows\newfonts
extract /a /e
d:\win98\win98_22.cab
*.fon /l
c:\windows\newfonts
extract /a /e
d:\win98\win98_22.cab
desktop.ini /l
c:\windows\newfonts
```

Za Windows 95 je vse skupaj enako, le da je izvirna datoteka **d:\win95\win95_02.cab.** Sedaj morate v oknu DOS odstraniti stare datoteke s pisavami. Vtipkajte:

```
attrib -s c:\windows\fonts
   ren fonts oldfonts
   ren newfonts fonts
   attrib +s fonts
   attrib –h ttfcache
   del ttfcache
```

Na koncu ponovno poženite sistem in z Explorerjem odprite mapo s pisavami, da preverite, če so vse pisave tam.

Kratki namigi

Pritisnite [Escape], da ubijete zvok na spletnih straneh, kjer se predvajajo ogabne MIDI melodije.

VARNOST

POGLEJ V MOJE OČI

Na mojem Windows ozadju se je nenadoma pokazal nek čuden predmet. Gre za velikansko črno–belo spiralo. Priložil sem sliko...

Vasja Božičnik, Maribor

Stojte! Niti besedice več! Slike si res ne rabim in sploh ne nameravam ogledati. Mislim, da vsi vemo, kako izgleda črno-bela spirala in že sam opis predmeta je dovolj za zanesljivo diagnozo. Vaš PC je okužen s črvom Hybris, ki se s polnim imenom podpisuje kot W95.Hybris.gen.

PC računalnik ... že od 82.990 SIT

Mrežna, računalniška, biro oprema

TECH TRADE CENTER

WWW.techtradecenter.si/E-mail: tech.trade@siol.net /Tel:01/434-01-08/Fax: 01/434-01-09/Naslov: Vošnjakova 5, 1000 Ljubljana

Prenosnik IBM Thinkpad 390E, PII 300mhz... samo 179.800 SIT

Raznovrstni računalniški kabli in popolna mrežna oprema!

DISKI, RAMI, PROCESORJI, OSNOVNE PLOŠČE,...

CD mediji 80min/25kos ... samo 1.680 SIT
90min/25kos ... samo 2.100 SIT

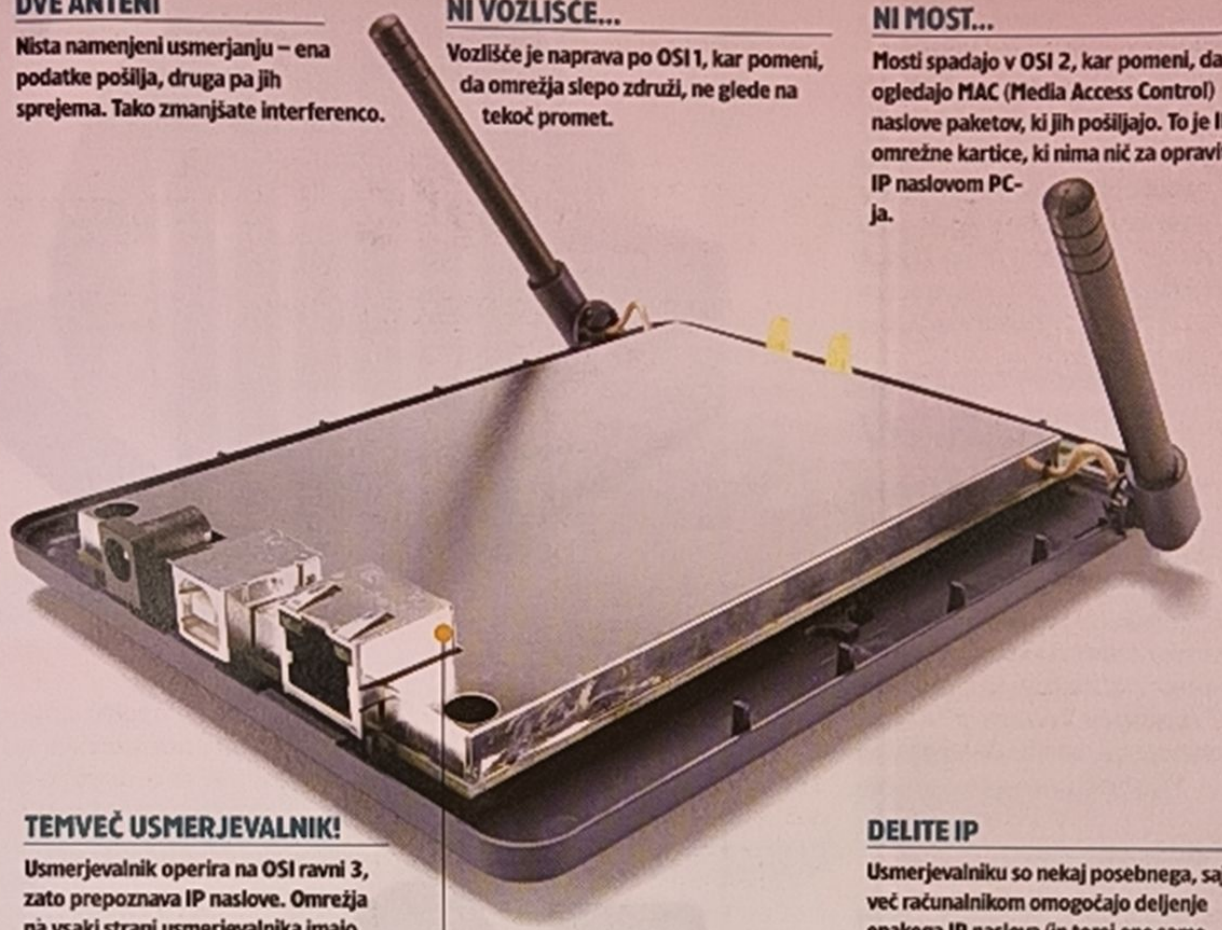
Vse cene so z DDV.

V sodelovanju z:

ALTERA

>>BREZŽIČNI USMERJEVALNIK

Kako si s to napravico omogočite deljenje širokopasovnega interneta...



DVE ANTENI

Nista namenjeni usmerjanju – ena podatke pošilja, druga pa jih sprejema. Tako zmanjšate interferenco.

NI VOZLIŠČE...

Vozlišče je naprava po OSI 1, kar pomeni, da omrežja slepo združi, ne glede na tekoč promet.

NI MOST...

Mosti spadajo v OSI 2, kar pomeni, da si ogledajo MAC (Media Access Control) naslove paketov, ki jih pošiljajo. To je ID omrežne kartice, ki nima nič za opraviti z IP naslovom PC-ja.

TEMVEČ USMERJEVALNIK!

Usmerjevalnik operira na OSI ravni 3, zato prepoznava IP naslove. Omrežja na vsaki strani usmerjevalnika imajo različne naslove podomrežja, usmerjevalnik pa ločuje promet, tako da se paketi ne križajo, razen če so namenjeni na PC na drugi strani.

MEŠANI MEDIJI

To omogoča združitev ožičenih in brezžičnih omrežij.

DELITE IP

Usmerjevalniku so nekaj posebnega, saj več računalnikom omogočajo deljenje enakega IP naslova (in torej ene same povezave z internetom). Most tega ne zmore.

Širi se kot priloga elektronskih sporočil, sporočila pa ponujajo kakšna razkritja v slogu "Snow White's 18th birthday surprise from the dwarves". Se spomnite, da ste prejeli kakšno podobno sporočilo in odprli priponko? Hybrid uporablja arhitekturo vtičnikov in se lahko nadgrajuje z novimi vtičniki, ki jih pisec virusa naloži na določene skupine novičarskega foruma Usenet (še posebej v alt.comp.virus). Eden izmed vtičnikov je v obliki vrteče se spiralne grafike. Ta se nalaga iz vrstice run= v datoteki win.ini, tako da ga lahko preprosto onemogočite z nalaganjem DOS-a v Varnem načinu in brisanjem te vrstice. Ime datoteke spiralne priponke se generira po naključnem vzorcu, vendar gre običajno za niz štirih ponavljajočih se črk – recimo aimeaime.exe.

Ko boste izbrisali omenjeno vrstico, bo vaš sistem še vedno okužen in za dokončno odrešitev morate pognati kak kompetenten protivirusni program. Dokler tega ne boste storili, boste ob vsakem pošiljanju elektronske pošte naslovniku poslali še eno sporočilo s pripetim virusom.

>>V rubriko Kako... bi lahko uvedli stran, kjer bi drugače povsem običajnim uporabnikom pomagali, da se rešijo paranoje ob delu z računalnikom

NADGRADNJE OS

PRAZNA AKTIVACIJA

Pravkar sem svoje stare Windows 98 nadgradil na Windows XP Home (da ne boste mislili, da sem tehnološko povsem zaostal, naj povem, da sem varčeval denar za legalno kopijo) in seveda sem se takoj odločil za aktivacijo, tako da je Microsoft lahko prebral podatke o mojih konjičkih in jih razposlal nadležnim prodajnim podjetjem po svetu. Na žalost pa se mi zdi, da sem padel v črno luknjo, saj je pogovorno okno Windows Activation povsem prazno – ni gumbov, ne besedila, tako da ne morem nadaljevati. Sicer sem že klical na Microsoftovo tehnično podporo, kjer so mi svetovali, naj Windows ponovno namestim. Je to res zadnja rešitev?

bstard, elektronska pošta

Kratki namigi

Do Microsoftovih Knowledgebase hitro dostopite tako, da v *IE* vpišete mskb, sledi pa naj ID članka. To deluje le, če ste kot iskalnik določili MSN.

Ponovna namestitev Windows XP je le ena od rešitev te težave, do katere pa lahko pride iz več vzrokov. Če se med namestitvijo okvarijo datoteke, je ponovna namestitev pravšnja rešitev, čeprav je veliko preprosteje, da sistem zaženete z Windows CD-ja in izberete možnost **Repair**.

Poleg zmešnjav za datotekami,

FAQ

Tiskanje s tkivom

Eeh, nova uporaba Bolaričevih mesnin?
Ne, tukaj gre še za živo tkivo. Znanstveniki pri Medical University of South Carolina so s pomočjo modificiranega brizgalnega tiskalnika izdelali 3D strukture iz živih celic.

Kako modificiranega?
Vse skupaj je zelo preprosto. Vzeli so običajni brizgalnik črnila, iz kartuš sprali črnilo in jih napolnili z raztopino, ki vsebuje žive celice. Nato so malce prilagodili gonilnik in dodali še eno kartušo z biološko razgradljivim gelom, ki deluje kot opornik.

In to je vse?
Da. Najprej papir poškropite z izmenjujočimi se plastmi celic in gela in če je slednji dovolj tanek, se lahko celice spojijo. Gel nato spet pretvorijo v tekočino ali izsušijo.

Zanimivo! Katere organe so do sedaj natisnili?
Do sedaj jim je uspelo izdelati le preproste cevke. Težava je v tem, da celice v velikih strukturah umrejo, če jim v kakšni uri ne pričnete dovajati krvi. Proces spajanja še vedno poteka prepočasi, da bi lahko gel tako hitro odstranili.

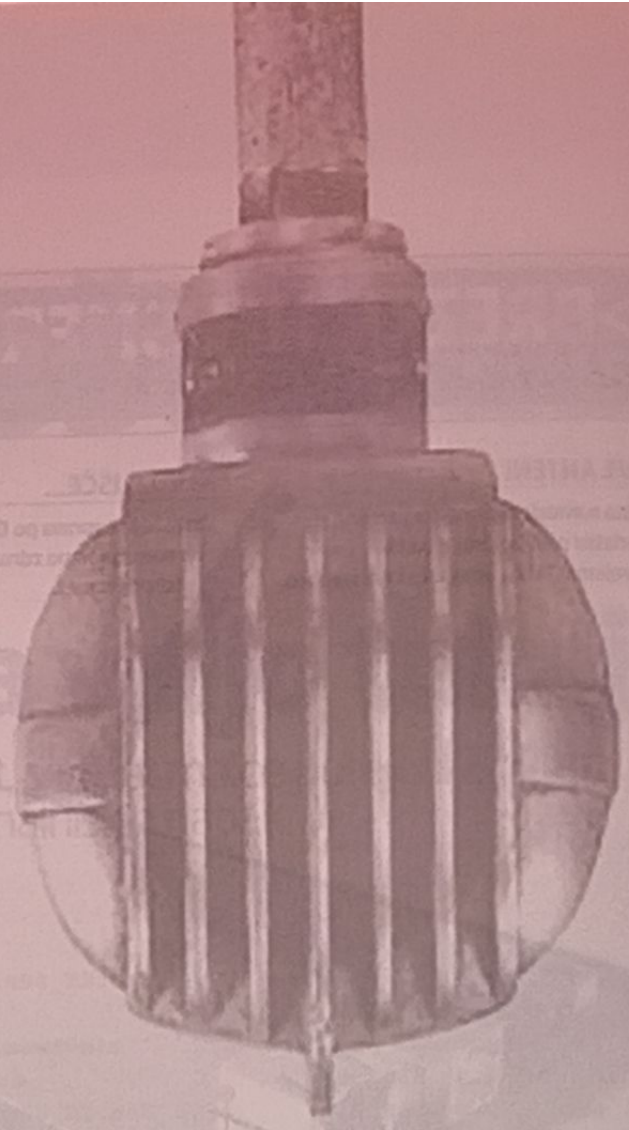
Kako dolgo bo trajalo, preden si bom lahko natisnil nova jetra?
Še nekaj let. Poskusi z dodajanjem določenih strukturnih proteinov celičnemu črnilu zavoljo pospešitve spajanja so obetavni, vendar pa je na srednji rok "gojenje" kože bolj realističen cilj.

Kaj pa tiskanje popolnih organizmov?
S to tehniko verjetno nikoli. Ena od boljših sposobnosti tiskanja s tkivom je preprosto kombiniranje različnih vrst tkiva. Tako je ustvarjanje uporabnih količin živega tkiva lažja.

RADIO BELVI
SMARJETNA 6
4000 KRANJ

SMS BOX: 031 383 383
GLASBENE ŽELJE: 04-231 60 60
INFO@RADIOBELVI.SI
WWW.RADIOBELVI.SI

TRŽENJE:
JANEZ.KAJZER@RADIOBELVI.SI
TELEFON: 041-71 39 72
FAX: 04-27 000 13

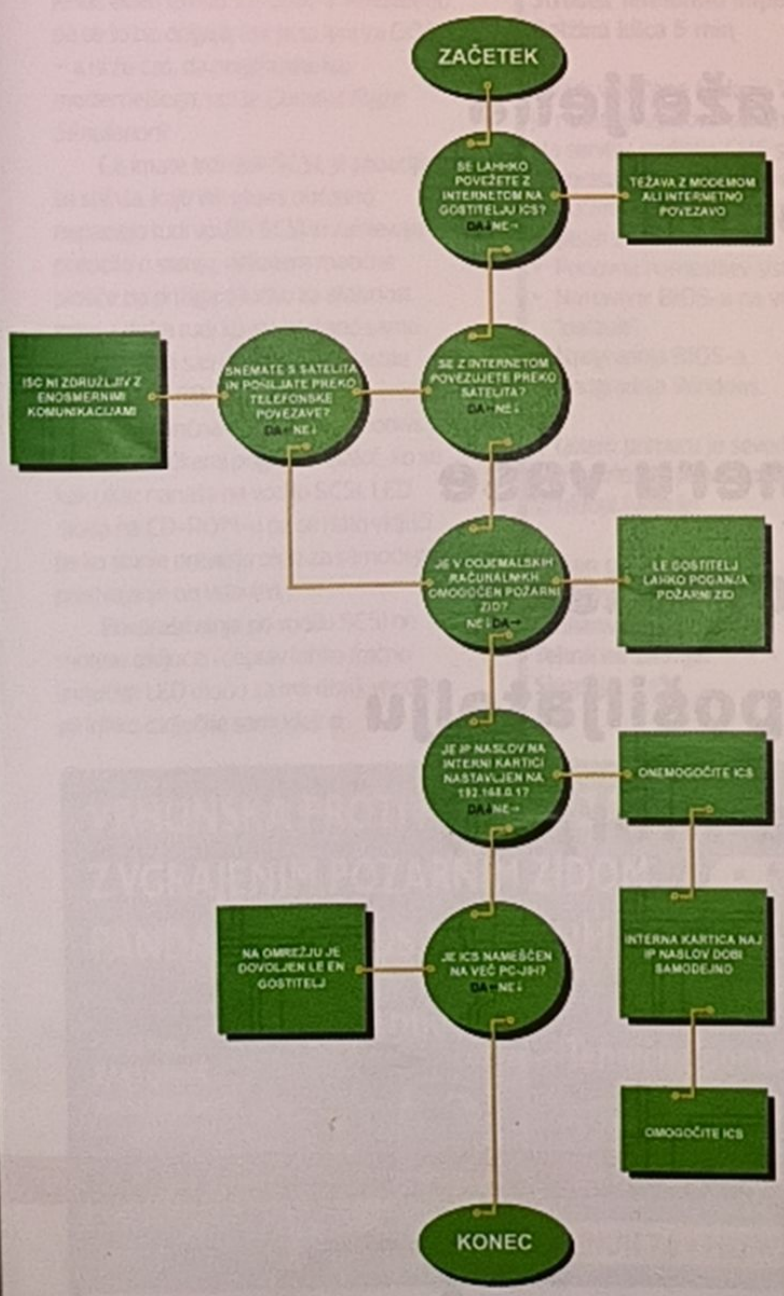


Radio
Belvi
Kranj 98.3 MHz

DIAGRAM REŠITVE PROBLEMA

TEŽAVE Z OMREŽJEM

Veljenje internetne povezave (ICS) v Windows XP ne deluje..



lahko to težavo povzroči tudi okvarjen register. Preverite ključ HKEY_CLASSES_ROOT\.htm. Če je vrednost (Default) nastavljena na MozillaHTML, pod Content Type pa je zaveden image/x-bitmap, ju spremenite v htmlfile in text/html.

Lahko pa da gre težavo z grafiko. V Device Managerju onemogočite grafično kartico, kar bo Windows prisililo, da se ponovno zaženejo s privzetim gonilnikom za VGA in morda boste ugotovili, da se tedaj dialog Windows Activation prikaže pravilno. Pa še nekaj, mar veste, da lahko Windows aktivirate tudi preko telefona?

NASTAVITVE TIPKOVNICE

VARNA GESLA

Ob prijavljanju v Windows vedno rad uporabljam numerična gesla, saj jih je težje zlomiti, obenem pa jih lahko še hitro vtipkam, če me kdo slučajno opazuje izza hrbta. Kar pomeni, da uporabljam numerično tipkovnico na desni strani, a četudi v BIOS-u nastavim vrednost "numlock on", v zaslonu za prijavljanje v Windows XP še kar ostane izključen. Imate kakšne predloge?

Aljaž Majcenič, Koper

Hmm, sodeč po tem pismu, bi lahko v rubriko Kako... uvedli stran, kjer bi drugače povsem običajnim ljudem pomagali, da se rešijo paranoje ob delu z računalnikom. Sodeč po glavi elektronskega pisma in podpisu, sodim, da vaš zaslužek ni nizek, zato vam predlagam, da ga vsaj del porabite za kak DNK varnostni sistem, kar bo UDBI (ah, ta aktualnost!) preprečilo infiltracijo agentov, maskiranih v prosilce za zaposlitev. Nastavitve Numlock so v Windows XP prilagojene za vsakega uporabnika posebej, kar pomeni, da nastavitve v BIOS-u popolnoma ignorira. Ker se prijavni zaslon pokaže še pred zaslonom za izbiro profila, je nastavitev numlock še vedno v privzetem stanju. Če drugega ne, lahko to vrednost tudi prilagodite: z regedt32.exe spremenite HKEY_USERS\.Default\Control Panel\Keyboard\InitialKeyboardIndicators iz 0 v 2.

KONFLIKT MED VIRI

NAPAKA CONFIGMG

Pozdravljeni, najprej obilico pohval reviji, a ker morate za pohvale plačati ceno, se mi prosim odkupite z rešitvijo za naslednjo težavo: kar naenkrat je moj računalnik pričel prijavljati "While initializing device CONFIGMG: Windows Protection Error. You need to restart your computer." Sicer lahko sistem naložim v varnem načinu, a kadar koli ga poskušam zagnati v normalnem, dobim tole napako in sistem se obesi.

eXterminator, elektronska pošta

V svetu tehnične podpore izraz "naenkrat" ni veljaven. Sistem se prične obnašati čudno iz določenega razloga in običajno gre za spremembo, ki ste jo povzročili sami. Microsoft za to napako ponuja le dve uradni razlagi: ena zadeva nabor čipov na matični plošči, druga pa napačne nastavitve za upravljanje z napajanjem v BIOS-u. Obe stvari pa sta prisotni od trenutka, ko namestite Windows 9x in če pred kratkim niste iz Linuxa prestopili k Windows 98 ali ME (v tem primeru si raje omislite XP), lahko obe napaki kar odpišete. Tole napako sem že opazil na računalnikih, na katerih je bilo nameščeno USB vozlišče. Inženirji so napako končno pripisali dvema priključenima napravama, ki sta zahtevali ista sistemska sredstva. Pred namestitvijo vozlišča napravi nikoli nista bili priključeni skupaj, simptomi pa so se začeli pojavljati šele ob namestitvi vozlišča.

Kratki namigi

V *Outlook Express* naj bo pogovorno okno za iskanje vedno vključen, da spremljate nova sporočila povezana z določeno temo.

Sicer ne vem ali imate nameščeno USB vozlišče, vendar to sploh ni pomembno. Nekje v sistemu se je nekaj spremenilo in to je sprožilo omenjeno težavo. Tega nikar ne odpišite, če preprosto ne veste, kaj je lahko vzrok. Tudi meni se je zgodilo, da sem izgubil omrežje na klic takoj po namestitvi programja za urejanje videa. Tudi sam sem najprej iskal čisto druge vzroke, ker se mi enostavno ni dalo iti skozi proces odstranjevanja in nameščanja programa, vendar sem končno popustil in težave ni bilo več.

V nasprotnem vrstnem redu odstranite vse strojne in programske spremembe v sistemu od zadnje uspešne naložitve sistema in odkrili boste krivca.

CD-ROM

UTRIPAJOČI POGONI

>>W95.Hybris.gen se širi kot priloga elektronskih sporočil, ki ponujajo kakšna kosmata razkritja.

VARNA POŠTA+...

...ne odstranjuje samo računalniških virusov - odslej ponuja še več:

X-spam

- **odstranjuje nezaželjena reklamna sporočila**

- **e-tajnica: v primeru vaše odstotnosti avtomatsko pošlje odgovor pošiljatelju (npr. "uživam na morju")**

www.amis.net
varna.posta@amis.net
080 20 10

amis.net

Vprašajte Boštjana...
Odgovori na vaša vprašanja

Kadar koli delam s PC-jem, lučke na pogonu CD-ROM vsakih nekaj sekund utripajo, pa čeprav CD ni vstavljen, kar je zelo moteče, ko igram z ugasnjenimi lučmi. Najbolj čudno je, da se to ne dogaja ko vstavim *Wing Commander: Privateer*. Obstaja kak način, da nadležno utripanje pri drugih igrah onemogočim?

Andrej, elektronska pošta

Če je za vaš CD-ROM omogočena možnost za samodejno predvajanje ob

>>Računalnik se prične obnašati čudno iz določenega razloga, za katerega je ponavadi kriv uporabnik

vstavitvi, Windows občasno preverijo pogon, če se v njem nahaja kak ploščček. Večina pogonov Windows preprosto odgovori in naprej igrajo Tetris (ali kaj pač pogoni delajo ko ne predvajajo ploščkov). Spet drugi pa utripajo, da vam pokažejo, da jih je nekaj zmotilo in očitno je vaš eden izmed teh tipov. V *Privateerju* pa se to ne dogaja, ker je to igra za DOS – a ni že čas, da preizkusite kaj modernejšega, kot je *Combat Flight Simulation*?

Če imate trdi disk SCSI, je situacija še slabša, kajti Windows občasno napadejo tudi vodilo SCSI in zahtevajo poročilo o stanju, nekatere matične plošče pa prižigajo lučko za aktivnost trdega diska tudi ko je vprašano samo vodilo, ne pa sam pogon. Če si lastite pogon SCSI CD-ROM, potem si omislite še temna sončna očala, kajti Windows utripajo z lučkami pogonov vsakič, ko se kak ukaz nanaša na vodilo SCSI, LED dioda na CD-ROM-u pa se nato vključi še ko stanje preverja ukaz za samodejno predvajanje ob vstavitvi.

Povpraševanja po vodilu SCSI ne morete izključiti (čeprav lahko fizično izključite LED diodo za trdi disk), vendar pa lahko izključite samodejno

Kratki namigi

Bližnjice do deljenih map na omrežju v Windows XP naredite tako, da ikone map povlečete v mapo My Network Places.

1b, 2a, 3b, 4a

predvajanje ob vstavitvi. Kliknite na **Start➡Settings➡Control Panel➡System➡Device Manager➡CD-ROM➡Settings** in odstranite kljukico pred **Auto Insert Notification**.

Petekobpetih

Preverili smo, kako je tehnično osebje pri CHS usposobljeno za odpravo težav na prenosnikih.
Klicali smo CHS (01)
Strošek Telefonski impulz
Dolžina klica 5 min

Zaradi vključene funkcije "sticky keys", je notesnik izpisoval sekundarne znake. Na servisu podjetja CHS smo povprašali, kako naj to funkcijo izključimo. Nasveti, ki smo jih dobili, so si sledili tako:

- Ponovna namestitev sistema.
- Nastavitev BIOS-a na vrednosti "default".
- Nadgradnja BIOS-a.
- Nadgradnja Windows.

V takem primeru je seveda potrebno samo pritisniti pravo kombinacijo tipk, ki izklopi funkcijo.

Rešen problem: ne
Prijaznost: ★★★
Učinkovitost: ★
Tehnično znanje: ★★★
Skupaj: ★★½

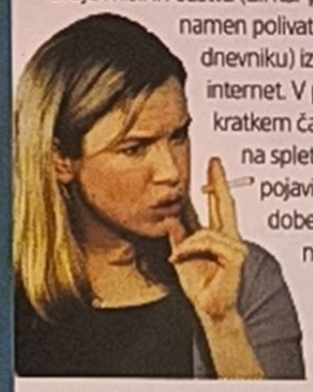
↘ OBJAVLJANJE NA SPLETU

USTVARITE BLOG

PRVI DEL Objavljanje na spletu še nikoli ni bilo tako enostavno...

Internet vam ponuja dodatno priložnost, da vas spozna cel svet. Ustvarjanje spletnega dnevnika (oz. bloga, kot se zadeva imenuje) je letošnja črna barva v svetu navdušencev nad novimi idejami. V svoji najbolj grobi obliki je blog spletni dnevnik, ki vam daje priložnost, da namesto na papir, svoje misli in čustva (ali kar pač imate namen polivati po dnevniku) izlijete na internet. V precej kratkem času se je na spletu pojavilo dobesedno na tisoče blogov, med katerimi boste gotovo našli kakšnega, iz katerega boste izvedeli kaj novega. Vsebine blogov se gibljejo od čisto osebnih recenzij filmov in knjig, pa do korporativnih blogov, ki so namenjeni približevanju strank podjetjem.

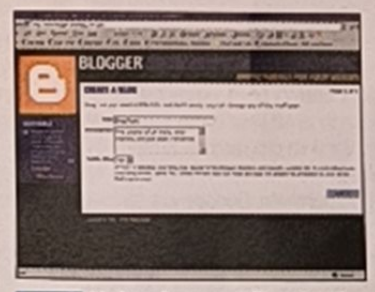
Preden pa našpičite svoje prstke, pa boste morali najti še domek za vaše misli. Seveda lahko ustvarite blog iz ničesar, a dejansko ni potrebe, saj obstaja cela vrsta priročnih programov, ki jih lahko najdete na **www.blogger.com**. Z njihovo pomočjo boste ustvarili atraktiven blog, uporabniku prijazni vmesniki pa objavljanje na spletu še dodatno olajšajo. **PCF**



Ste mogoče druga Bridget Jones? Povejte to celemu svetu...

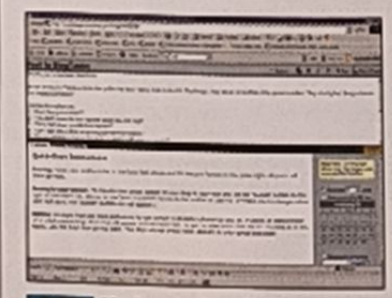
>>IZSTRELITE BLOG

Kako lahko delite svoje skrivnosti s svetom.

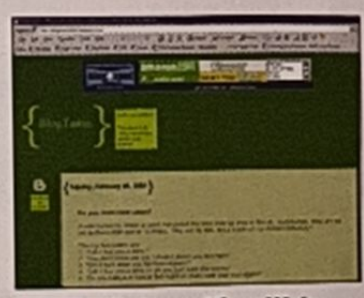


01 **Najprej se prebijte skozi čarovnika na Blogger.com in dajte svojemu blogu ime in opis. Prav tako se boste morali odločiti, če ga boste objavljali zastonj preko Blogspot.com ali pa ga boste objavili na lastni spletni strani preko FTP.**

02 **Če ne želite ubadati s HTML, lahko izberete eno od ponujenih predlog, med katerimi lahko najdete vsakršne sloge – od umirjenih, preko umetelnih, do obupno kičastih.**



03 **Ko boste končali z osnovami, vas bo pozdravil vmesnik. V polje na vrhu vtipkajte, kar želite povedati in kliknite na Post and Publish, da zadevo naložite na stran. Vsak vnos lahko kasneje tudi urejate.**



04 **Kliknite na View Web Page, da poženete zaključen izdelek. Vključujete lahko tudi spletne povezave in arhivirate stare vnose. Obstaja tudi možnost za blog brez oglasov, a boste zanj morali plačati.**

NAJBOLJŠI RAČUNALNIŠKI TABLOID

PC dezin Format.or

Št. 4

BIZARNEŽ: Andrej "Grajski" Belina

ZADEVA: NUJNO

Od: Eurogames Ltd.
Za: PackFun Games Int.
Poslano: 22. April, 2003 12:24
Zadeva: Nujno!

Spoštovani!
Z velikim zanimanjem smo si ogledali beta različico igre Kill And Die 2. Odbor je zadovoljen, da vam je uspelo vključiti večino sprememb, ki so si jih zaželeli na prejšnjem sestanku. No, datum izida se nezadržno bliža, igra pa se bo s pomočjo nekaj lepotnih korekcij tudi uspešno prodajala – in tu nastopimo mi, založniki. Prilagam vam seznam sprememb, katere bi želeli do prihodnjega tedna.

Lep pozdrav,
Moe-Ron Braigndad
vodja marketinga in consultinga Eurogames Ltd., VB

Od: PackFun Games Int.
Za: Eurogames Ltd.
Poslano: 22. April, 2003 16:38
Zadeva: Re: Nujno!

Spoštovani gospod Braignded,
Najprej bi se vam rad zahvalil da ste mi odgovorili cel teden pred uradno napovedanim izidom. Me veseli da ste zadovoljni z napredkom, na nove zahteve pa vam bom odgovarjal kar med vrsticami.

>...VEČ KRVI!! JEZUS! IGRALCI JO OBOŽUJEJO!!!
Več krvi? V redu. Lahko dodamo. Tudi posebni zahtevi, da mora špricati do stropa lahko ustrežemo.
>...veeeeliko seksa. To definitivno manjka za razvoj dobre zgodbe. Divjega, orgazmičnega...
Ta bo bolj težka. Navsezadnje gre za potezno strategijo. Ste za kompromis? Lahko vključimo kakšne internetne povezave do pornografskih strani ob namestitvi Kill And Die 2 (ah, še zmeraj se mi kolca po izvirnem naslovu Divide And Conquer).
>...premalo je osredotočena na glavni lik. Uredite to nemudoma.
Ponovno je problem v tem da Kill And Die 2 nima glavnega lika, ker je strategija. Er... Bomo pa nekako uredili, najbrž bomo jo morali predelati v pustolovščino ali kakšen ZF FRP cocktail.
>In zakaj tiste slikice z obrisi tankcev?? Dolgočasno! Dajte raje kakšno bolj zanimivo namizje. In dajte to hitro!
Verjetno mislite tankovske ikone, katerih se ne bomo tako zlahka znebili.
>A sem že omenil seks?
Ste, gospod.
>Nasilje?
Tudi.
>LARO CROFT!!!! NA TITANICU!! Z BRADOM PITTOM OPAZUJETA SONČNI ZAHOD, KO JI KOLOSALNI MORSKI PES ODGRIZNE GLAVO!!
Errr... Na elektronsko sporočilo, ki smo ga poslali zastopniku gospoda Pitta, žal nismo dobili odgovora.
>Če je le možno, dodajte nekaj v zvezi s telefoni GSM, po zadnjih raziskavah so letos v trendu.
Kot na primer da dodamo hekse, v katerih lahko vaše enote telefonirajo ali raje enote, ki so oborožene z GSM-ji?
>Zelo smo navdušeni nad vključenim risarskim programom. Krasno!
Verjetno mislite urejevalnik misij. Hvala.
>3D pogon, ki ga uporabljate je premalo zahteven. Dodajte vsaj takšnega, ki potrebuje najnovejšo 3D strojno opremo, da lahko dokončno sklenemo pogodbo z našim poslovnim partnerjem.
K&D2 ne uporablja 3D pogona, ker... eh, bomo uredili.
>Če spregledamo teh nekaj pomanjkljivosti – ki jih boste brez dvoma popravili v prihodnjem tednu – pa je igra fenomenalno dobra. Morda bi bilo vredno razmisliti o ideji, da bi namesto igre posneli pravi pravcati hollywoodski film. Hm.. Ampak zaenkrat raje naredite igro.
Se strinjam.

Lep pozdrav,
Alyash Hanzarman,
PackFun Games International

Od: Eurogames Ltd.
Za: PackFun Games Int.
Poslano: 30. April, 2003 22:07
Zadeva: Ponovno jaz

Spoštovani!
Odbor si je danes ogledal master kopijo igre. Da povzamem na kratko – Beta različica je bila skoraj v vseh pogledih boljša od končne. S preveč dobesedno interpretacijo nekaterih mojih nasvetov ste me pred odborom predstavili v skrajno slabi luči. Posebej neumna je seksualna scena z Laro, Bradom in kitu podobni ribi. Da o nadaljevanju scene z zamaskiranim psihopatskim morilcem in razveljavili, vendar vam je odbor na moje moledovanje milostno dovolil še eno priložnost.
Pošljite nam ponovno beta različico in jo "zapecirno", takšno kot je.

Vaš vdani sluga,
Moe-Ron Braigndad
vodja marketinga in consultinga Eurogames Ltd., VB

P.S. Naravnost navdušen sem nad možnostjo pošiljanja sporočil SMS. Krasno! Če nisem preveč nadležen, bi Vas vljudno prosil, če lahko to možnost vključite v beta različico. Hvala.

NASLEDNJI MESEC IZ KREATIVNIH PCF LABORATORIJEV >> GTA: Vice City >> Sprožite lastno revolucijo >> Paint Shop Pro8 >> Tone celotnih programov >> Sestavite svoj media center PC >> Več na strani 93

Računalniški sistemi

MEGAhit je blagovna znamka računaknikov z 10 letno tradicijo

www.e-misija.si

MEGAhit

POOBLAŠČENI PRODAJALCI:

DOLENJSKE TOPLICE
RICH COMPUTERS, Henigman Rajko s.p.,
Na griču 5, 8350 Dolenjske toplice
Tel: 07 306 6850

KRANJ
ABAKUS TRADING d.o.o.
Vodopivčeva ulica 17, 4000 Kranj
Tel: 04 236 8656

MARIBOR
BIROSTROJ COMPUTERS d.d.
Mladinska ulica 3, 2000 Maribor
Tel: 02 234 7800

MENGEŠ
AZ net, računalniški sistemi d.o.o.
Glavičeva ulica 1, 1234 Mengeš
Tel: 01 729 1263

NOVA GORICA
BE BOP TPS d.o.o.
UL. 25 maja 61, Rožna dolina, 5000 Nova Gorica
Tel: 05 333 2005
ENIAC d.o.o.
Rejčeva ulica 003, 5000 Nova Gorica
Tel: 05 333 3555

NOVO MESTO
HARLEM d.o.o. računalniški inženiring
Foersterjeva ulica 10, 8000 Novo mesto
Tel: 07 338 2900

RAKEK
UNING d.o.o.
Unec 25, 1381 Rakek
Tel: 01 709 6440

ROGAŠKA SLATINA
BIOS računalniški inženiring
Kregar Franc s.p.
Brestovška 27, 3250 Rogaška Slatina
Tel: 03 581 4588

SEVNICA
COMP.ING.
Zupan Drago s.p.
Glavni trg 34, 8290 Sevnica
Tel: 07 816 0260

ŠENTVID PRI STIČNI
Računalniški inženiring, ISOFT
Marko Kastelic s.p.
Sad 2, 1296 Šentvid pri Stični
Tel: 01 7805 044

TREBNJE
BIRO SISTEM Franci Jarc s.p.
Cankarjeva ulica 8, 8210 Trebnje
Tel: 07 348 1170

Poslovalnica Krško
CKZ 131, 8270 Krško
Tel: 07 490 5225

ZIDANI MOST
MIKRONA d.o.o.
Zidani most 32 A, 1432 Zidani most
Tel: 03 568 3033

ŽIRI
GLUHICOM d.o.o.
Jezerska ulica 01, 4226 Žiri
Tel.: 04 510 60 90

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
Link to the Future

www.msi-slovenia.com

Prijavite se na WEB-SHOP
in si izdelajte ponudbo za svoj idealni računalnik,
ali si izberite enega od tipskih računalnikov
na naslovu

emisija
MEGAhit GROUP

E-misija d.o.o.
Ljubljanska cesta 21d
1241 Kamnik
Tel.: 01 830 35 30
Fax: 01 831 10 02

KRANJ
Ul. Jake Platiše 17
tel.: 04 235 20 20

LJUBLJANA
Šmartinska 55
Zeleni trikotnik
tel..: 01 544 30 55 , 57

MARIBOR
Ul. Talcev 24
tel.: 02 229 61 80

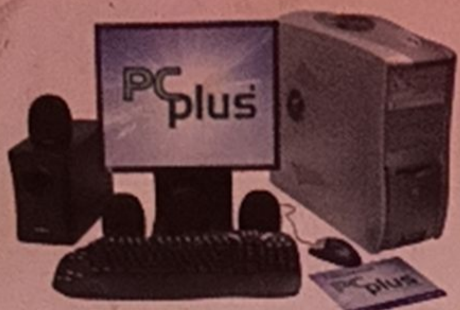
NOVO MESTO
Zwittrova ul.1
tel.: 07 337 25 70

ImageQuest
HYUNDAI

LCD Q17
Velikost 17"(43,18cm)
Točka 0.264mm
H-frekvenca 31-80kHz
V-frekvenca 56-75kHz
T-frekvenca 135 MHz
Prip. resolucija 1280 x 1024/60Hz
izhod/signal RGB analogni,DVI-D
Dodatno USB HUB
Zvočniki

Q910 Flat
Velikost 19"(43,18cm)
Točka 0.20mm
H. Frekvenca 30-110kHz
V. Frekvenca 50-150kHz
Resolucija 1600 x 1200/85Hz

www.hyundaiQ.com



PCplus®

Računalniki in prenosniki

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

PCplus PRIVILEGE servis

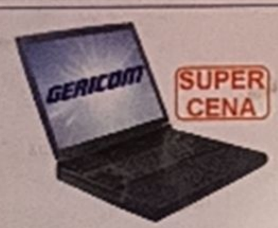
TEHNIČNA PODPORA 090 71 70 (klic je plačljiv)

www.pcplus.si

OSEBNI RAČUNALNIKI

	i-net	i-f@mily	e-office	g@mer	e-m@chine	m@gic	Dream m@chine
Procesor:	AMD Duron 1300 MHz	Intel® Celeron® 1.7 GHz	Intel® Celeron® 2.0 GHz	AMD Athlon XP2000+	Intel® Pentium® 4 2.4 GHz	AMD Athlon XP 2100+	Intel® Pentium® 4 2.4 GHz
Osnovna plošča:	Asus A7N266-VM	Asus P4S533-MX	Asus P4S533-VM	Asus A7V333-X/LAN	Asus P4S533-VM	Asus A7V333-X/LAN	Asus P4PE
Pomnilnik:	128 MB DDR (PC2100)	128 MB SDRAM (PC133)	128 MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)	256MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)	512 MB DDR (PC2700)
Trdi disk:	30 GB 5.400 obr.	40 GB 5.400 obr.	40 GB 5.400 obr.	40 GB 7.200 obr.	40 GB 7.200 obr.	80 GB 7.200 obr.	80 GB 7.200 obr.
CD/CD-RW pogon:	CD-ROM 54x	CD-ROM 54x	CD-RW 52x/24x/52x	- - -	CD-RW 48x/16x/48x	CD-RW 52x/24x/52x	CD-RW 48x/12x/48x
DVD pogon	- - -	- - -	- - -	DVD 16x/40x	- - -	DVD 16x/40x	DVD 16x/40x
Grafika:	integr. GeForce2 MX200	integrirana grafika	integrirana	Radeon 9000 64MB DDR TVO	integrirana	Asus GF 4 64MB DDR TV-out	Radeon 9000Pro 128MB DDR TV-out
Zvok:	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran 6 kanalni	integriran AC97 audio	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni
Tipkovnica:	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica
Miška:	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	optična miška, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki	zvočniki	zvočniki	zvočniki	zvočniki	- - -	- - -
Modem:	56K, interni	- - -	- - -	- - -	- - -	- - -	- - -
Mrežna kartica:	- - -	LAN 10/100	- - -	LAN 10/100	- - -	LAN 10/100	LAN 10/100
	89.900,-	**96.900,-**	**116.900,-**	**139.900,-**	**159.900,-**	**179.900,-**	**234.900,-**

Ob nakupu kateregakoli računalnika PCplus vam podarimo CD Amis.net - 30 dni brezplačne uporabe interneta, računalniške revije s CD-ji in podlogo za miško PCplus.



SUPER CENA

Bellagio

Intel® Celeron® 1,7 GHz
pomnilnik 128 MB DDR
trdi disk 20 GB
14,1" 1024x768 TFT zaslon
DVD pogon
VGA do 64MB,
zvočna kartica 16bit, 2x USB
baterija Li-Ion, fax modem
mrežna kartica 10/100

249.900,-

SUPER CENA

Silver Shadow

Intel® Celeron® 2,0 GHz
pomnilnik 256 MB DDR
trdi disk 20 GB
14,1" 1024x768 TFT zaslon
CD-RW/DVD pogon
VGA do 64MB, zvočna kartica 16bit, TV out, 2x USB,
fax modem, baterija Li-Ion
mrežna kar. 10/100

319.900,-

iiyama

BX3814UT
Svetilnost:320cd/m²
Kontrast: 350:1
84.900

AS4314UTBK
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 500:1
144.900

iomega

Zip 750MB USB 2.0
44.900,-

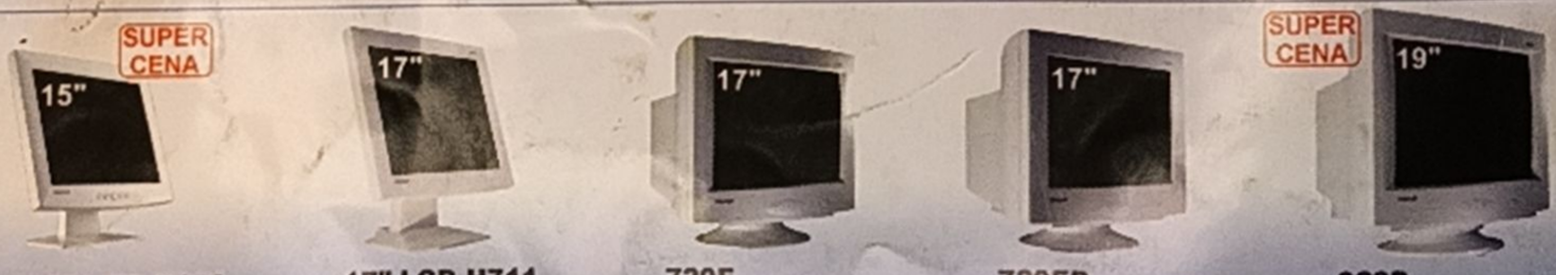
HDD SUPER CENA

Prenosni trdi disk USB 2.0, 20GB
48.900,-

CD-RW

CD-RW 48x24x48x USB 2.0 Drive
35.900,-

Hansol



15" LCD T150
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 300:1
79.900,-

17" LCD H711
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 400:1
124.900,-

720E
Ločljivost:1024x768/85Hz
Velikost pike: 0.20mm
32.900,-

720ED
Ločljivost:1024x768/85Hz
Velikost pike: 0.20mm
39.900,-

SUPER CENA

920P
Ločljivost:1280x1024/85Hz
Velikost pike: 0.26mm
~~49.900,-~~ **44.900,-**

NEC

NEC PC PowerMate
od 129.900,-

MobilePro 300E
99.900,-

VERSA C150
od 299.900,-

SwP PRIPOROČA

NEC/MITSUBISHI

LCD1701
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 350:1
144.900,-

LCD1501
Svetilnost:260cd/m²
Kontrast: 450:1
84.900,-

PRODAJA:

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/202 66 80
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/749 68 50;

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

Internetna trgovina:
www.powerplus.si

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

Janus Trade d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
MARIBOR: 02/228 17 20
SL. BISTRICA: 02/843 08 30
VELENJE: 03/897 68 50

MEDIA DOM
M. SOBOTA: 02/53 48 335

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

Meier Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

Mprint d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 11

Melom d.o.o.
TRŽIČ: 04/592 50 10

Conrad Electronic
LJUBLJANA: 01/585 25 51
KRŠKO: 07/488 04 08